免责声明

杂志信息：

名称：电子游戏软件 VOL.312

作者：aogu1234

制作软件：Adobe Acrobat X pro

制作时间：2012年3月26日

页数：82页

希望小会会的身体能早点好。

《神秘海域3》、《FF零式》强势来袭，月末精彩不断！

定价 7.80

GAME SOFTWARE

电子游戏软件

VOL.312



时下热门攻略集合

《神秘海域3》
101宝藏全收集攻略

《最终幻想 零式》
0组备忘录

极道之魂 属于男人的浪漫

——关于《如龙》系列的点点滴滴

特别策划

古老游戏文化的逆袭！
带你认识日本麻将、将棋、花札

稻船敬二访谈：

蛰伏一年后的苏醒

2011年12月上
VOL.312
ISSN 1006-5032



无双报道

怪物猎人3G / 最终幻想13-2 / 勇者斗恶龙10 / 马克斯佩恩3
灵魂能力5 / 横行霸道5 / 阿修罗之怒 / 机动战士高达AGE / 梦幻俱乐部ZERO
生化危机 浣熊市行动 / 英雄幻想曲 / 电锯甜心

极道之魂



“我出生于一九八八年，当我还是一名小学生的时候，真是香港电影最最红火最最风光的时期，那时有周润发的赌神、有周星驰那无厘头的搞笑片、更有我们这一代崇拜的五体投地的古惑仔系列，看到片中陈浩南、山鸡、大天二、大飞、洪兴十三妹，黑道这个词对我们来说不再仅仅是违法犯罪、无恶不作的代名词，在我们的心中他们更多的是仁义、是义气，更有种代表正义的感觉，当然这一切都是存在于电影之中……而许多年之后，在电视游戏界里出现了这么一款游戏，它的主题也是黑道故事，只不过地点转移到了日本，而我们更喜欢称之为极道，在这款游戏中我们依旧能感受到这些所谓见不得光的人，他们身上的那种精神，贯彻自己信念的精神，这款游戏叫做《龍が如く》，在国内我们称之为《如龙》，如同龙一样的男人！

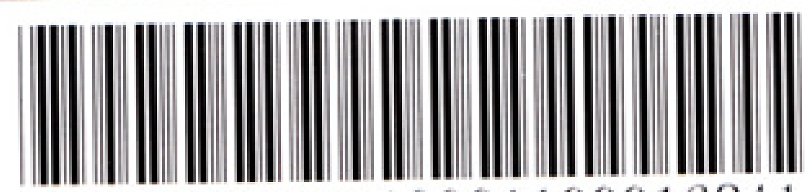
这款游戏最早是SEGA于2005年12月在PS2推出的黑道题材动作冒险游戏，由名越稔洋担任综合制作人，推出后获得广大回响，前后陆续在PS2、PS3与PSP平台上发表推出了许多作品，全系列全球累计出售套数已经超过了500万套，并曾改编为电影与电视剧。这款游戏拥有日系游戏没有的自由度，也拥有着出色的故事剧情，游戏的打斗手感也非常出色，因为游戏的定位特殊，再加上游戏一贯的优良素质，这一切使得这款游戏拥有了众多的玩家群，而我就是其中之一。这次有幸可以制作一期关于《如龙》的开篇特企，那么就由我来带各位走进这个关于日本极道的游戏世界吧！”

制作人 名越稔洋

说到一款游戏的诞生，我们就不得不说一下它的主要制作人，如果不是他们，我们不会看到如今的《如龙》，每一个经典的游戏背后都有几位值得我们玩家铭记于心的名字，而对于《如龙》这款游戏来说，最重要的人就要算是名越稔洋了，毫不夸张的说这个男人给日渐萎靡的日本游戏界注射了一剂强心针，名越稔洋在《如龙》这部游戏中的地位就如龙小岛秀夫在MGS中一样。

名越稔洋，毕业于东京造形大学电影系，1989年进入SEGA任职，最初以CG设计师身分参与知名游戏创作者铃木裕主导的《VR赛车》与《VR快打》制作，后于1994年初挑大梁担任《梦游美国》的总监，也是凭借着这款游戏的畅销热卖，名越稔洋一举登上SEGA主力制作人的地位，之后陆续经手包括《Spikeout》系列与《超级猴子球》系列的制作。从名越稔洋先前经手的游戏来看，其实很难联想到类似《如龙》系列这样的游戏，毕竟先前他制作的游戏主题都非常轻松愉快，反倒是之前铃木裕主导的《莎木》还比较接近《如龙》的风格。不过名越稔洋为了挑战先前未曾涉足过的领域，甚至连自己的形象都在过程中产生巨变，从原本平凡普通的中年大叔模样摇身一变成为黑瘦精壮眼神犀利的黑道大哥模样，算得上是游戏业界中与自己作品形象“同化”的罕见范例。虽然现在名越稔洋看起来一副杀气腾腾的黑道大哥模样，不过其实他还是当初那个和蔼可亲、幽默睿智的大叔，只是外表变得有些吓唬人而已。





男人的浪漫

——追溯《如龙》系列的点点滴滴

剧本 驰星周

了解《如龙》系列的玩家都应该知道驰星周这个名字，大家是否会觉得这名字有些眼熟呢，没错！其实驰星周就是因为我们国家著名影星周星驰而改名的。在百度百科中，对驰星周的注释是：原名坂东龄人，1956年2月28日出生于北海道浦河郡，横滨市立大学文理学部毕业，曾任职劲文社当编辑，后来再转为自由作家，以原名撰写推理及冒险小说书评。因喜爱香港电影明星"周星驰"而把笔名改成相关连的，获得首届大薮春彦赏的犯罪及黑暗小说作家。1996年他使用笔名"驰星周"撰写了他的首部小说，以新宿歌舞伎町内、与中国犯罪集团有关的黑暗世界为主题创作了《不夜城》，成为当年的直木文学奖候选人。虽然最终与大奖失之交臂，但《不夜城》一书在日本的销量却高达二百万册。这部小说之后又被拍摄成电影，由著名影星金城武主演。这部《不夜城》不但同时获得第十八届吉川英治文学新人赏及第十五届日本冒险小说协会日本军大赏，还入选"このミステリーがすごい"国内篇的第一名，这是首次有新人作家能以出道作品入选第一名的，其后驰星周于1997年再发表《不夜城》的续篇《镇魂歌》并获得了第五十一届日本推理作家协会赏，于1998年发表的《漂流街》更获得首届大薮春彦赏。如此骄人的成绩使驰星周在短短时间内便登上了娱乐畅销作家的宝座。日本的文学评论家把他评价为日本黑暗小说的奠基人。从第一部长篇小说发表以来，驰星周便以每年出版一部长篇小说的速度进行创作。





由驰星周负责的如龙剧本一直被玩家称赞，《如龙》最受玩家欢迎的原因有一大半的功劳源自于驰星周出色的故事设计，游戏中的任务有血有肉般的站在我们玩家面前，兄弟之间的义气、男女之间的情感、长幼之间的羁绊，这些都让我们为之动容，这也是为什么一款黑帮题材的游戏不是靠血腥暴力出位而能让广大玩家接受的原因。



《如龙》系列总括





《如龙》系列究竟是在讲什么，它其中包含什么东西呢？我们先来总体大致的分解一下这个畅销游戏作品。《如龙》系列的故事主要都围绕在日本纸醉金迷的不夜花街"神室町"，游戏以此作为根据地展开了一系列黑道帮派斗争故事。这个声色犬马纸醉金迷的不夜花街，原本就是黑道帮派觊觎的肥沃地盘，浓缩了江湖男女的人生百态，而且聚集了各式各样的娱乐场所，象是拥美饮酒寻欢的酒店，还有便利超商、快餐厅、小钢珠游乐场、电玩游乐场、棒球练习场等，这些都成为游戏附加娱乐要素的一部分。而贯穿全系列的灵魂人物是有着"堂岛之龙"称号的男主角桐生一马，故事的开端就是桐生一马结束替好友顶罪的10年牢狱生涯后再度回到神室町，面对人事已非的江湖所发生的一连串事件。

游戏主角桐生一马可以说是名符其实的"龙一样的男人"，出身于孤儿院的他虽是行走江湖的黑帮份子，不过仍保有强烈的正义感，为人非常讲义气，加上强于常人的身手，因而成为许多年轻后辈仰慕的对象，外号的"堂岛之龙"源自他背上所刺的龙刺青。从《如龙》初代到《如龙3》的剧情都是以他为主，一直到多主角的《如龙4》才卸下唯一主角的华丽外衣。初代中以神秘少女身分登场的遥，同样也成为系列作中人气最高的NPC角色，虽然年纪不大，但性格坚强而且还很温柔体贴，这也为男子气概十足的《如龙》系列添增了不少温馨气息。随着系列作的推演，遥也从小女孩逐渐成长为一位美少女，在《如龙4》中与冴岛的那段对手戏实在是让人联想不断啊！

《如龙》系列从初代开始就采用邀请知名艺人担任角色配音演出的模式，象是日本警匪片的代表性老牌演员渡哲也，以及德重聪、成宫宽贵、中村狮童、松田翔太、松方弘树、竹中直人、高桥恭司、馆广、泉谷茂、藤原龙也、北大路欣也、栗山千明、垠凌等许多耳熟能详的知名艺人。进入PS3世代的系列作，则是进一步采用参与演出的艺人样貌为蓝本来塑造登场角色的造型，制作宣传的操作模式比一般游戏更接近影剧的手法。

游戏采用高自由度的玩法，玩家扮演的桐生一马等角色可以在神室町等场所中自由移动，造访各种娱乐设施场所，与形形色色的人物交流互动，触发事件体验主线or支线剧情等。探索的途中还会遇到街头混混或是帮派份子的挑战，此时就必须依靠各式各样的拳脚功夫来打倒对方。战斗的途中还可以充分运









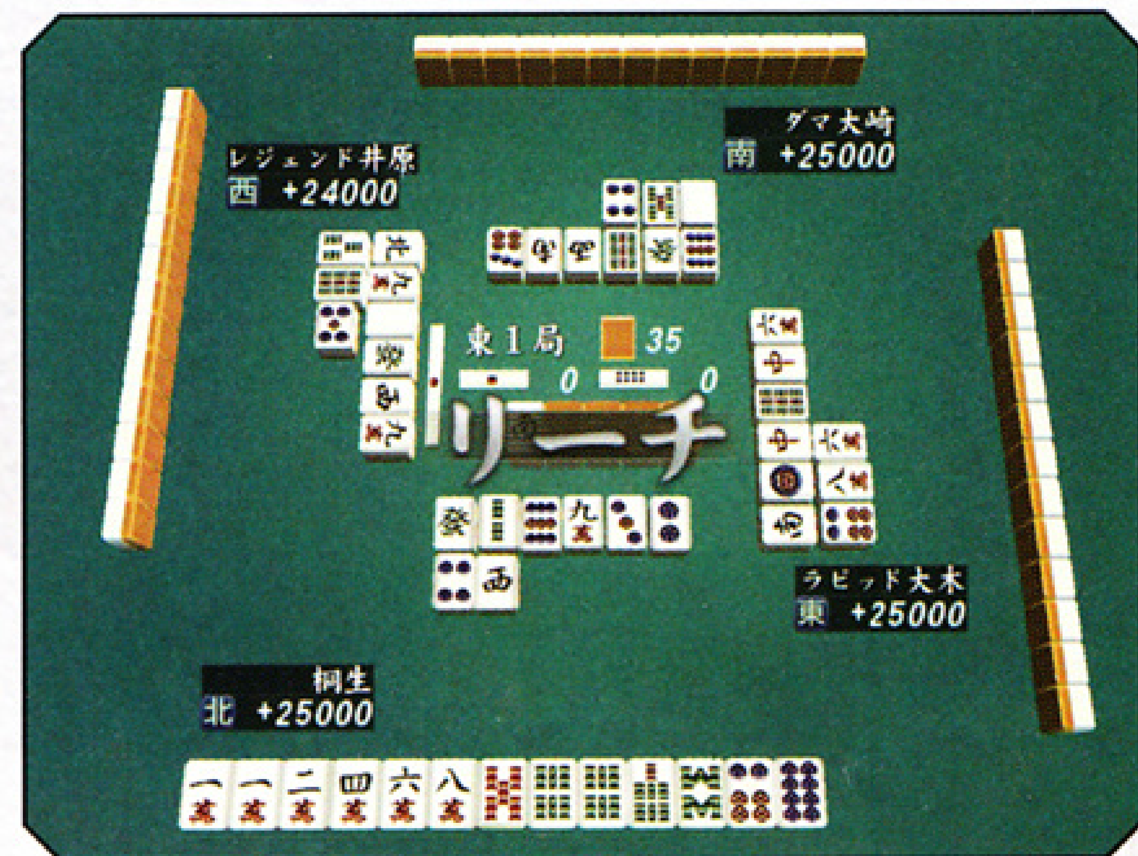
用随手可得的物品来强化战力，象是铁棍、球棒、广告牌、啤酒箱、脚踏车……战斗的部分充分活用总制作人名越稔洋先前制作街头战斗动作过关游戏《Spikeout》系列的经验，实现360度以一敌多的3D战斗玩法，并加入魄力十足的终结招式“ヒートアクション”。原本前几代只能看桐生一马大显身手，不过从4代开始采行多主角路线之后，每个角色能施展的招式特性各自不同，象是踢技、摔角技、擒拿术等，替战斗带来更多变化。

丰富多样的娱乐要素也是《如龙》系列的一大特色，在每一作游戏中玩家除了要完成固定的主线剧情之外，游戏中还有很多支线以及小游戏可供玩家游玩，游戏并不会硬逼着玩家只能跟着主线走，而是可以自由地在开放的舞台闲逛，我们可以去餐厅吃个饭，去小钢珠游乐场打几箱小钢珠换奖品，去电玩游乐场玩SEGA出品的大型电玩游戏，去棒球练习场打一次棒球，去赌场试试手气……而在后续的几作游戏中还新加入了“卡拉 OK”、“温泉桌球”、“撞球”、“高尔夫球”、“保龄球”、“将棋”、“钓鱼”、“麻将”等，几乎让人忘了主线的存在，从而沉迷于这个国度。

由于高自由度玩法加上丰富娱乐要素，因此很多玩家将《如龙》系列视为难产的《莎木》系列的继承者，不过《如龙》系列不像《莎木》系列那么追求生活化的描写，两者只是部分概念类似而已，两款游戏各自拥有各自的独有魅力，只可惜《莎木》系列克服不了现实障碍而未能继续。《如龙》的娱乐要素中还大胆加入了以往很少游戏敢触碰的部分，比如系列中非常受玩家欢迎的“酒店女”部分，虽说以歌舞伎町为蓝本的舞台很难不提到该地代表性的特种营业，不过《如龙》系列不只是提到酒店，还把酒店纳入成为游戏主轴要素之一。玩家所扮演的角色只要荷包钱够多，随时都可以去酒店找喜欢的小姐饮酒作乐。不过日本的酒店是不能让人毛手毛脚的，只能喝酒聊天讨酒店小姐欢心，最多也只能在酒店小姐下班后相约一起去唱卡拉 OK 或泡温泉，而有趣的是在泡温泉的时候玩家只能靠冥想来幻想一下对面发生的事情……













说到夜店小姐的部分，可以说是《如龙》系列的招牌特色，而制作组在后来每次制作新作的时候还会很正规的挑选夜店小姐，先是在《如龙3》中邀请华丽夜店风女性时尚杂志“小恶魔 ageha”中的7名人气模特儿担任酒店小姐角色的演出，接着在《如龙4》进一步采用公开征选试镜方式来征求演出者，让有志从事游戏角色演出的广大女性族群都有机会参与，《如龙OF THE END》接着又办了第 2 次，其中也有象是知名AV女优Rio之类的话题性人物参加试镜，貌似小沛对这个女人很有兴趣……可是奇怪的是在《如龙》的夜店小姐部分不知道为什么，美女都变成了丑女，这也是被玩家诟病的一个地方，很多在现实中明明很好看的女性角色到了游戏中就变了个模样，者不得不说是游戏中比较遗憾的一个地方，毕竟我们这些玩家还是比较希望看到更多的美女陪着我们喝酒游戏啊！接下来就让我们随便看几个游戏中的夜店小姐样子吧，大家用这一整页对比一下。








YAKUZA™ 4











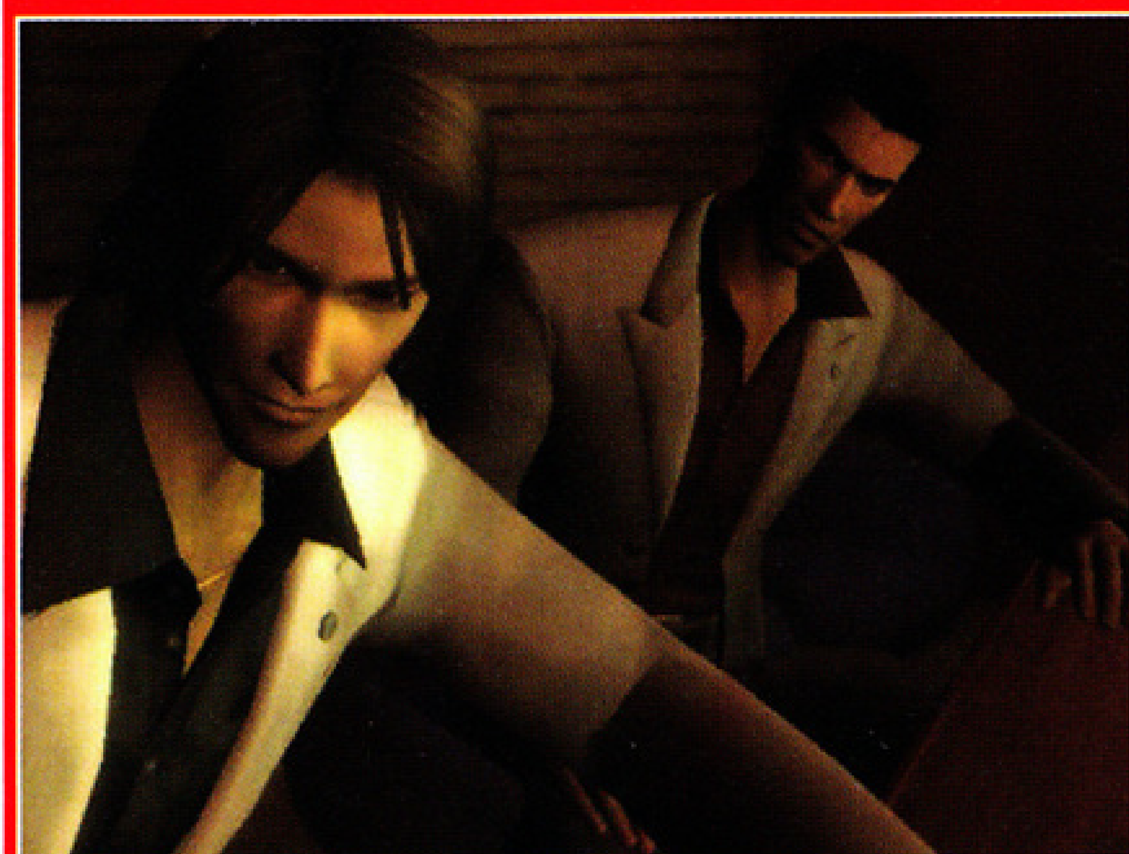
《如龙》系列回顾

《如龙》初代

2005年12月，奠定《如龙》系列基础的《如龙》初代在PS2平台问世，广告标语是“传说的男人与100亿的少女”，主角桐生一马与后来成为他养女的少女遥首度现身在玩家面前。故事叙述10年前桐生为了爱人由美被绑架一事，而替杀死了大哥堂岛宗兵的好友锦山彰顶罪，背负着杀害大哥的污名入狱，自道上销声匿迹。经过10年岁月，出狱后的桐生再度回到了熟悉的神室町，迎接他的却是充满敌意的黑道组织与帮派份子，与一连串谜样的事件。由美自10年前的事件后就失去踪影，昔日的好友锦山也完全变了样，一心只想出人头地而不择手段。一连串事件的最大关键就是100亿日元的盗窃事件，为了争夺下落不明的100亿日元，各方组织都积极动员，此时出现在桐生面前的，是与100亿日元有着未知关系的神秘少女遥。为了保护遥，寻找爱人由美，对抗锦山等人的威胁，桐生将起而奋战。

以今日的眼光来看，《如龙》的表现自然称不上亮眼，不过大胆结合知名小说家编剧、知名艺人演出、诉求“专为大人打造的游戏”等与众不同的特色，成功打响《如龙》的名号，也让《如龙》获得“日本游戏大赏”的肯定，本作游戏包含一般版与廉价版的总出货套数达到100万套。







《如龙2》

在《如龙》打响名号之后，采行快速量产体制的名越稔洋领军《如龙》团队很快地在2006年12月推出了系列新作《如龙2》，故事直接接在《如龙》结局后，舞台则是从原本的东京神室町扩大到大阪苍天堀与新星町，斗争的规模扩展为关东关西的东西势力对抗。故事叙述“消失的100亿日元”事件后1年，桐生在命运的操弄之下，又再度回到风波不断的花街神室町，卷入了关东“东城会”与关西“近江联合”两大黑道势力的霸权争夺战。被视为堂岛之龙的桐生，将面对被视为关西之龙的劲敌乡田龙司，并与女刑警狭山薰谱出一段禁忌恋曲。不满足于关东一地的黑帮斗争，这次制作团队把日本自古以来关东关西两地的竞争意识也囊括到游戏中，导出关东东城会与关西近江联合的全面对抗。身为关东黑道之龙的桐生，将面临同样被视为关西黑道之龙的乡田的挑战，背后甚至还隐藏了来自韩国的黑帮组织“真拳派”的阴谋。

在《如龙》的基础之上，《如龙2》在内容与系统的丰富度更上一层楼。舞台从关东东京的神室町扩展到关西大阪以道顿堀与新世界为蓝本的苍天堀与新星町。能进入的店铺数量是初代的2倍，所能体验与游玩的内容大幅增加，像“高尔夫练习场”、“保龄球”、“将棋”等都是新加入的项目。还与许多现实世界的知名店铺与景点合作，象是松屋、蟹道乐、通天阁等。战斗部分则是强化了走位与攻击的灵活度，提供360度的“全方位攻击”玩法，招牌的“必杀技”数量倍增，首度加入与伙伴合作施展的“协力攻击”，可使用武器的数量也大幅增加。





《如龙 见参》

在PS2平台连续推出两款《如龙》作品之后，SEGA终于在2008年3月推出了首款PS3平台的《如龙》作品，不过内容却是出乎大家意料之外，因为这次制作团队把时空背景拉回到四百年前江户时代初期的京都色町“祇园”，主角桐生一马摇身一变成了祇园保镖的“祇园之龙”桐生一马之介，从现代黑帮侠义剧突然变成历史剧，只不过套用了同一批“演员”。游戏故事叙述闻名天下的剑豪宫本武藏，在关原之战一统天下后，因某种缘故而隐姓埋名改叫桐生一马之介，投身京都祇园担任保镖，过着今朝有酒今朝醉的浪荡生活。某天他遇见了卖身到祇园的少女遥，在遥见识过桐生高超的身手之后，拿着卖身得来的银两委托他杀死“宫本武藏”，被人委托杀死“自己”的桐生，开始回想起五年前改变了他一生的的那个事件。

虽然是系列第三款作品，不过《如龙 见参》并不是正统续篇作品，而是与前2代没有继承关系的外传作品，只不过让前2代的角色以近似的形象登场，在四百年前的时空中展开另一场关系到天下分合的阴谋斗争。虽然游戏中没有黑帮，不过剑客、少女、浪人、艺妓、家臣、阴谋家、破戒僧等形形色色的男女老少所交织出来的人生百态，同样是恩怨纠葛错综复杂。由于时代倒推回战国末期与江户前期，因此原本以拳脚打斗为主的战斗战斗，也顺理成章的转变成以刀剑为主的剑术武打。主角桐生可施展“一刀”、“二刀”、“大太刀”、“空手”4 种流派的武术。平时可造访各流派道场拜师学艺，通过自我修行精进武艺，或是从各种动物的姿态获得“天启”领悟新招式，施展“秘剑”、“必杀剑”、“刚剑”、“喧哗必杀奥义”等必杀奥义。

《如龙》系列特色的丰富娱乐要素，虽然回到古代但也没缺席，只不过顺应时代设定变成了掷骰赌博、赛龟、骑射、花牌、将棋、等古典娱乐。酒店小姐交际部分则是变成饶富传统风味的艺妓交际，主角桐生可以与盛装打扮的艺妓饮酒作乐，游玩各种筵席游戏。祇园中最富盛名的艺妓花魁吉野太夫，则是与桐生关系匪浅的剧情关键角色。由于硬件平台从PS2转换到PS3，因此游戏在画面上的表现得以大幅提升，制作团队充分运用此项优势，邀请到松田翔太、松方弘树、竹中直人等知名演员担任关键登场角色的造型蓝本与配音演出，通过更写实的角色描绘，让这些熟面孔以本来面目在游戏中展现精湛演技。另外出身于我国台湾的女艺人垠凌，也在桐生的瀑布修行桥段中担任内心色欲妄想投影角色的演出。其招牌式的M字腿可谓是秒杀所有男性玩家啊!









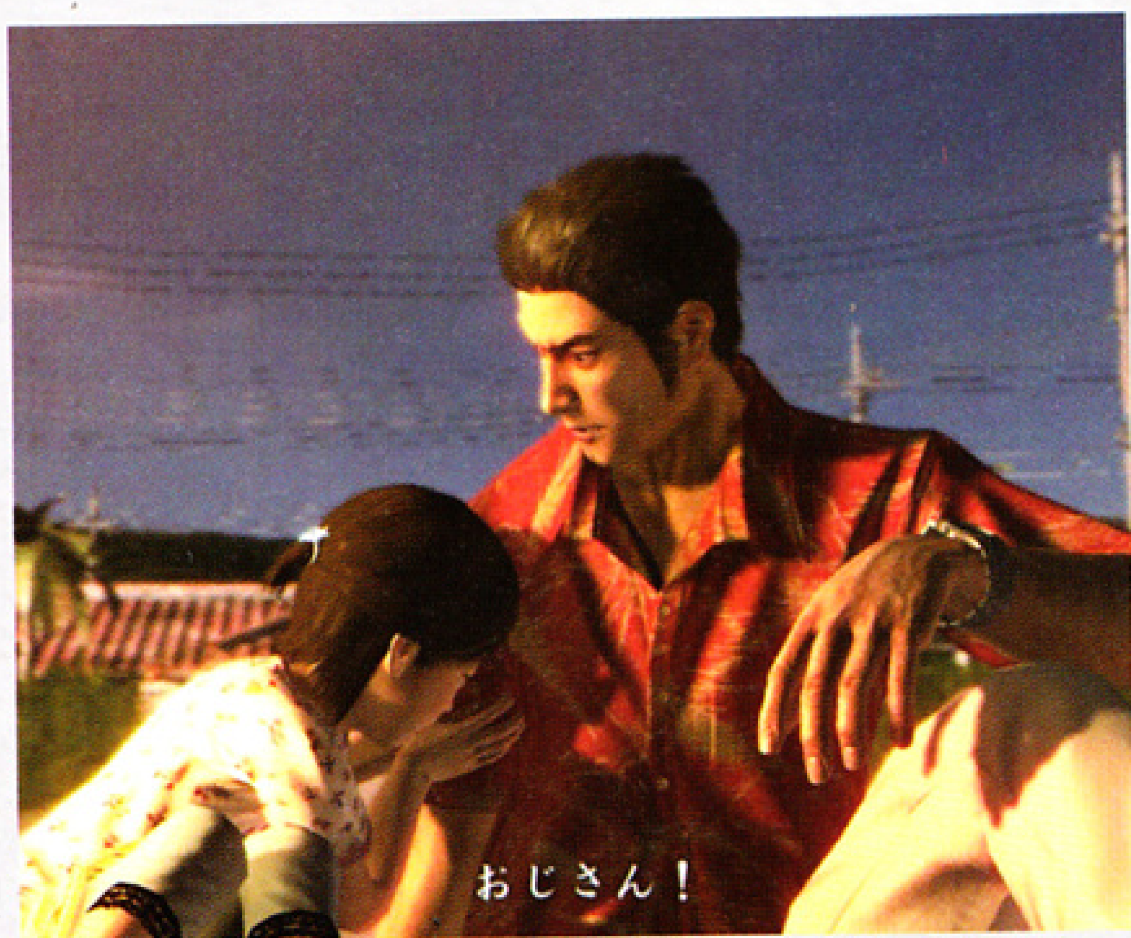




《如龙3》



SEGA在以穿越古代的刀剑版《如龙 见参》打响PS3平台《如龙》系列第一枪之后，量产速度惊人的制作团队很快地在隔年2月就推出了正统续作《如龙3》，本作故事以《如龙2》结局后2年为时间背景，用距离东京千里之遥的遥远南国岛屿冲绳作为故事发生地点，退隐江湖的桐生再度被卷入新一波纷争之中。游戏故事叙述桐生在结束东城会与近江连合的抗争事件后数日，告别了曾谱出一段禁忌恋曲的女刑警狭山薰，与养女遥避居冲绳经营孤儿院“朝颜（即牵牛花）”，与孤儿院孤儿等 9 人过着平静的生活（这里需要提一下的是，之前我在介绍《如龙》的时候有提到过牵牛花孤儿院，有读者来信说我描述的不对，这里的孤儿院叫作朝颜，我想告诉这位读者的是“朝颜”孤儿院就是“牵牛花”）。不过1年后因为冲绳美军基地扩建计划与度假村开发计划，使得育幼院面临土地遭到征收的命运，最后在桐生挚友东城会第6代会长堂岛大吾的帮助之下得以和平落幕。时间又过去了一年，与桐生不打不相识的冲绳黑帮“琉道”家族组长名嘉原茂突然遭到神秘男子枪击，远在东京的东城会会长堂岛也被神秘男子枪击重伤而失去意识，原本已经停止的开发计划又再次启动。不过桐生却意外发现枪击元凶的神秘男子居然长得跟自己已故的恩人风间新太郎长得一模一样。东城会内部因为会长重伤后的继承问题与冀望桐生复出的干部展开新一波权力斗争。为了追查神秘男子的真相，同时为了保全冲绳与育幼院，桐生将只身一人对抗巨大的阴谋。



在作为外传性质推出了《如龙 见参》之后，《如龙3》回归正统系列作设定。想金盆洗手退出江湖的桐生，面临人在江湖身不由己的命运，再度被牵扯进横跨黑道与政界的巨大利益纷争中，甚至得面对美国中央情报局的幕后黑手，由此可见桐生的强悍已经超越日本【笑】。游戏继承《如龙 见参》出色的画面表现力，毕竟游戏平台已经升级为了PS3，游戏肯定是要做到次世代的画面效果的，登场角色的写实度更加贴近真实，游戏依旧按照惯例邀请来了众多知名艺人，如中村狮童、藤原龙也、高桥恭司、泉谷茂等参与演出。首度登场的南岛舞台琉球街展现了与关东关西大都会不同的南国海岛风情，特产店与游乐场所也十分有趣。不过这次的舞台横跨东京与冲绳两地，因此桐生也可以回到熟悉的神室町享受灯红酒绿的都会夜生活。战斗部分继承《如龙2》的系统并加以强化，《如龙 见参》首度导入的“天启”系统也沿用到现代风格的战斗中，不过从毛笔速写改成手机拍照，这也对应了现代社会的科技告诉发展，而在开启天启中也有很多高校的桥段，让人忍俊不禁。先前必须读取资料转换场景的战斗场面，在本作中升级为了无接缝转换技术。除了拳脚相向的战斗之外，还多了特定事件场面会发生、必须靠追逐逮住敌人的“追逐战”，这也是本作的亮点之一。原本只能靠随机捡取获得的武器，在这代中则是进化成可以自行打造武器防具，只要造访上山的武器商店，取得必要的制作法与材料，就可以请胖子店长打造新的武器防具，还能赋予武器特殊的效果。在游戏的迷你游戏部分，一样也是基于《如龙2》为基础进一步扩充，不过这次多了更具投入感的2个重点项目“地下竞技场”与“模拟酒店小姐”，前者可以使用桐生参与激烈的地下格斗竞技，后者则是可以街上劝诱具备酒店小姐资质的女性，自己担任酒店经纪来培育小姐成为红牌。最后需要特别提一句的就是《如龙3》是最后一款由桐生单挑大梁的系列作品，在这之后游戏发展为了多主角路线的模式，不知道以后是否会一直沿用本设定。（PSP上的《黑豹 如龙新章》干脆换掉了主角桐生一马，不愧是外传性质的游戏）



《如龙4 传说的继承者》



2010年3月，维持1年1作稳定量产的《如龙》系列，推出了正统第4作作品《如龙4 传说的继承者》，当初这款游戏刚公布的时候就有不少玩家猜测本作的主角会不会更换成其他人，而游戏发售后大家发现，主角并没有由桐生一马更换成其他角色，而是在桐生一马一个人做主角的基础上升级成了四个主角多路险推进剧情，这也是系列首次尝试不再使用桐生一马作为唯一主角的游戏。游戏一改以往设定，以4名不同背景的男子汉交织出悲欢离合的故事剧情，包括玩家熟悉的传说之龙桐生一马，历经名校高材生、银行菁英与游民等经历的钱庄老板秋山骏、杀害18人并历经25年牢狱生涯的逃狱犯冴岛大河、看似贪污腐化但实际上另有目的的年轻刑警谷村正义，本作故事就是围绕着这四名看似不相关的角色而展开的。



游戏中玩家将随着主线剧情的推进，变换操作不同的主角，通过各自的支线剧情来描写神室町的生活百态。桐生一马是以回顾神室町的经历点滴为主、秋山骏是以金钱与女人等欲望为主、冴岛大河是以见光死的逃犯生活为主、谷村正义则是以担任神室町执勤警察的工作为主。在《如龙2》跨足大阪、《如龙3》跨足冲绳之后，本次游戏的舞台回归系列作原点的东京神室町。除了继承系列作设定之外，游戏还大幅提升了神室町的开发度，将神室町由以往的平面延伸为立体，深入描写象是屋顶、暗巷、下水道、地下停车场等以往未曾触及的区域，并具备日夜交替与气候变化等不同面貌。替繁华街带来热闹气氛的往来人群，也摆脱以往背景广告牌般的制式作息，有着更生动自然的演出，除了忠实呈现不同族群的生活百态之外，还会随着日夜交替与天候变化而有着相对应的反应。





本作游戏中的四位主角出身背景与格斗招式各有不同：神秘钱庄老板秋山骏擅长灵巧的踢技，以轻快的步伐搭配犀利快速的腿上功夫来克敌，能施展如特技般难以预测的连段脚踢攻击迷惑对手，并能于奔跑中展开攻击，属于灵活的速度型角色；身材魁武壮硕的逃狱杀人犯冴岛大河拥有超乎常人的怪力，具备能一击粉碎敌人的强大力量，可轻松拿起其他人所拿不动的东西，甚至能举起路边的大型摩托车当武器，属于力量型角色；个子矮小的堕落刑警谷村正义使用的不是直接打击型的招式，而是融合柔术与合气道加以变化的护身术，以关节技与摔技来制服敌人，使用棍棒时还会有特别的攻击招式，属于技巧型角色；桐生一马不愧为传说中的男人，它继承了以往系列作品的格斗风格，具备丰富的打击技、摔技与关节技，能施展毫无死角的全方位攻击，还可以使用各式各样的武器，是一位可以从容应对各种危机情况的全能型角色。

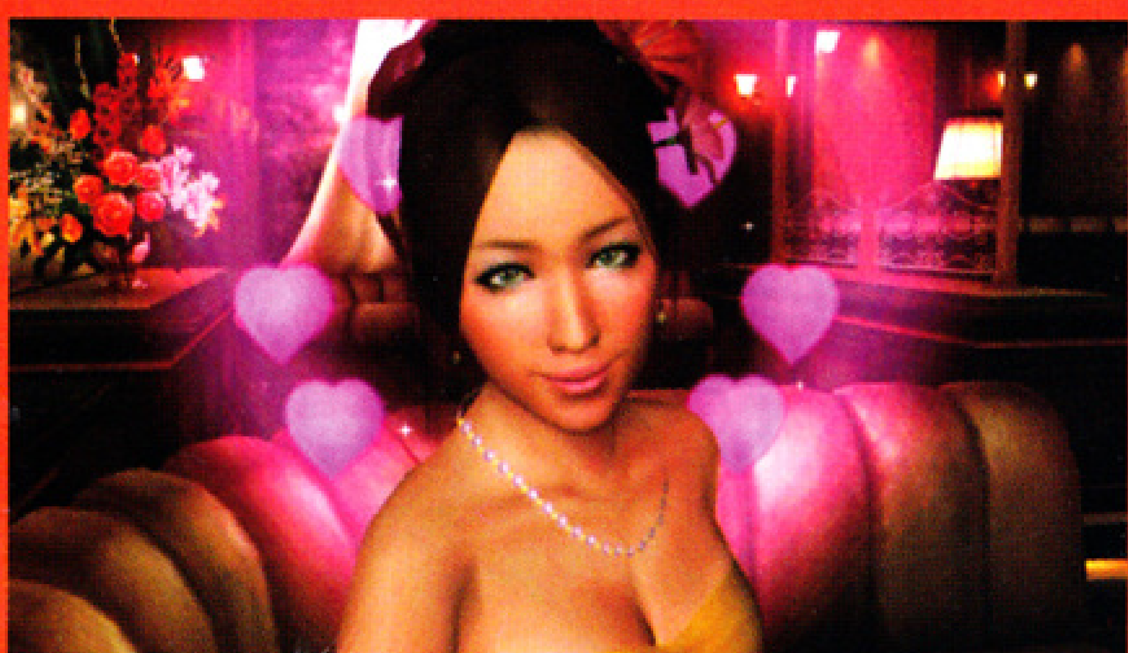


游戏继承系列作爽快的战斗系统，玩家将面对随时可能发生的遭遇战以及充满速度感的追逐战。每个主角都有各自的授业师傅与修行课程，还可以通过“天启”从日常中获得灵感创出新招，比较有趣的是美名角色开启天启的方式是不同的。武器强化改造要素进一步强化，可以打造出更多样甚至更古怪、更搞笑的武器。本作中的迷你游戏部分则是前所未见的丰富，收录多达数十种休闲游戏，还加入了让人想入非非的“温泉乒乓球”，玩家可以带着酒店小姐一起到温泉浴场“汤乃园”来趟疗愈身心的温泉浴，虽然男女是分开泡温泉，不过当玩家与酒店小姐分处于一墙之隔的浴池时，可以连按O键集中意识幻想墙壁后MM的入浴美姿。泡完温泉后还可以与身着浴衣露出红通细嫩肌肤的酒店小姐来场温泉乒乓球，不但能大饱眼福，而且只要掌握正确时机发出强力杀球，还会出现更加令人脸红心跳的场面……对于所有男性玩家来说这是一件多么赏心悦目的事情啊，不过毕竟不是18X游戏，所以本作在某些方面一直都还算是比较收敛的。









《黑豹 如龙新章》

《如龙》系列在家用机上耕耘数代之后，该系列于2010年9月正式跨足掌机平台，在PSP上推出了由全新角色右京龙也作为主角的全新系列游戏《黑豹 如龙新章》，本作以少年暴力为主题，配合PSP以青少年为主年龄层分布较低的玩家客群，采用18岁少年主角与地下格斗主题。游戏同样以东京的神室町作为舞台，故事叙述只相信自己力量的18岁暴力少年右京龙也，在屡次惹事生非而被学校退学后，每天在街头游荡找人打架，因此被人称为“神室町最强街头格斗家”。在某个下雨的日子，龙也大胆策画了抢劫地下钱庄的计划，虽然伙伴都因为太过危险而陆续退出，不过他还是单枪匹马只身袭击地下钱庄。在地下钱庄中龙也遇上关东最大黑帮东城会的九鬼组直属干部户田直辉，当他以压倒性实力打倒户田后，却发现倒在地上的户田已经死了。失手误杀黑帮干部，同时被黑白两道追捕的龙也，在逃亡途中被九鬼组组长九鬼隆太郎所擒，九鬼告诉他如果想活命的话，就参与九鬼组营运的非法竞技场“龙火”的格斗竞技，而且非赢不可。失去自由没有选择余地的龙也，于是展开以拳头开拓自己命运的战斗。

虽然被迫参加“龙火”残酷无情的地下格斗竞技比赛，不过闲暇时龙也仍旧可以自由探索纸醉金迷的不夜城神室町，体验冲击性的主线故事以及大异其趣的上百种支线故事。收录包括商店、餐厅、游乐场、酒店等丰富的游乐场所，可通过首次加入的“打工”边工作边游玩边赚取金钱，这些工作也以有趣的迷你游戏形式呈现在我们玩家面前。虽然主角龙也是年仅18岁的青少年，不过游戏还是少不了系列作特色之一的夜店小姐部分。不过需要注意的是日本法律虽然容许18岁可以上酒店，但日本法律还规定了未满20岁不能饮酒，所以在本作游戏中，如果玩家到夜店之后你会发现，咱们虽然可以花钱找妞谈天说地，但是却不能像之前桐生一马他们那样点酒喝，这个细节游戏都把握住了可见制作组的用心，不过来夜店一边泡妞一边喝饮料总让人觉得稍微有些违和啊……



以豪华配音阵容广为人知的《如龙》系列，在PSP的首款游戏《黑豹 如龙新章》中同样请到许多知名艺人参与配音演出，包括高良健吾、波瑠、黑泽年雄、岩城滉一等，不过说实话我个人对本作的配音很是不满，尤其是主角那要死不死的声音听着我一点感觉都没有，本来很热血的一个桥段在他的演艺下我都有砸机器的冲动，还好手中的PSP是我自己的所以我忍住了……游戏中的剧情过场首度改采手绘插画风格的动态插画来呈现，感觉就像是在看一部热血题材的少年漫画一样。登场角色的造型同样参考演员容貌为蓝本。

游戏为了配合地下格斗竞技主题，玩家扮演的主角龙也将能自由发挥风格比以往丰富多样的格斗技，运用首度导入的“格斗风格”系统，动态切换包括“普通战斗”、“拳击”、“空手”、“摔角”等总计20种不同特性的格斗风格，来面对包括空手道家、退役佣兵在内的各章头目级对手挑战。而这些格斗技也可以应用在系列作特色之一的随机街头战斗中，施展不同流派的技能击败对手，享受更刺激爽快的战斗乐趣。

既然是在PSP平台上的游戏，自然也少不了运用连线功能的“连线对战”，玩家可以创造自己专属的对战用角色，进行最多4人参与的“搭档对战”、败者必须向胜者下跪屈服的的“下跪对战”以及5V5的“团队对战”等，搭档的伙伴可通过故事模式打败街头混混来收服。

《如龙 OF THE END》

从《如龙 见参》之后回归传统主线的《如龙》系列，在2011年6月又推出了一作看似搞笑的外传性质作品，而且这次的搞怪程度比先前有过之而无不及，居然赶搭一窝蜂的丧尸热潮，推出以爆发生化危机对抗丧尸肆虐的PS3新作《如龙 OF THE END》，彻底颠覆既有风格。本作游戏原本预定2011年3月17日发售，可是2011年3月11日东日本遭逢大海啸侵袭，状况一片混乱，打乱了整个发售计划，加上游戏采用的是灾难危机题材，对于刚遭逢大海啸灾难侵袭的日本社会来说太过敏感，因此最后紧急宣布延期推出，部分已经提前送抵门市的游戏片也临时召回，并决定捐出部分收益给日本红十字会赈灾，算是意料之外的插曲。

在《如龙 OF THE END》名称尚未公布前，官方曾释出一连串预告，率先揭示了担任主角的4名角色，以及神室町化为废墟的照片。这一切都搞得玩家摸不清头脑，有人猜测这会不会是《如龙》系列的最后一作，或者神室町又遇到了什么更大的危机，当游戏正式公布相关信息之后，玩家全都被雷到了，这样的题材怎么看和《如龙》也不会沾边啊！不过因为是与本传故事不相干的外传作品，因此不论是古装片也好、丧尸片也好，怎么发挥其实都可以，所以慢慢的玩家也就接受了这个乱七八糟的设定。

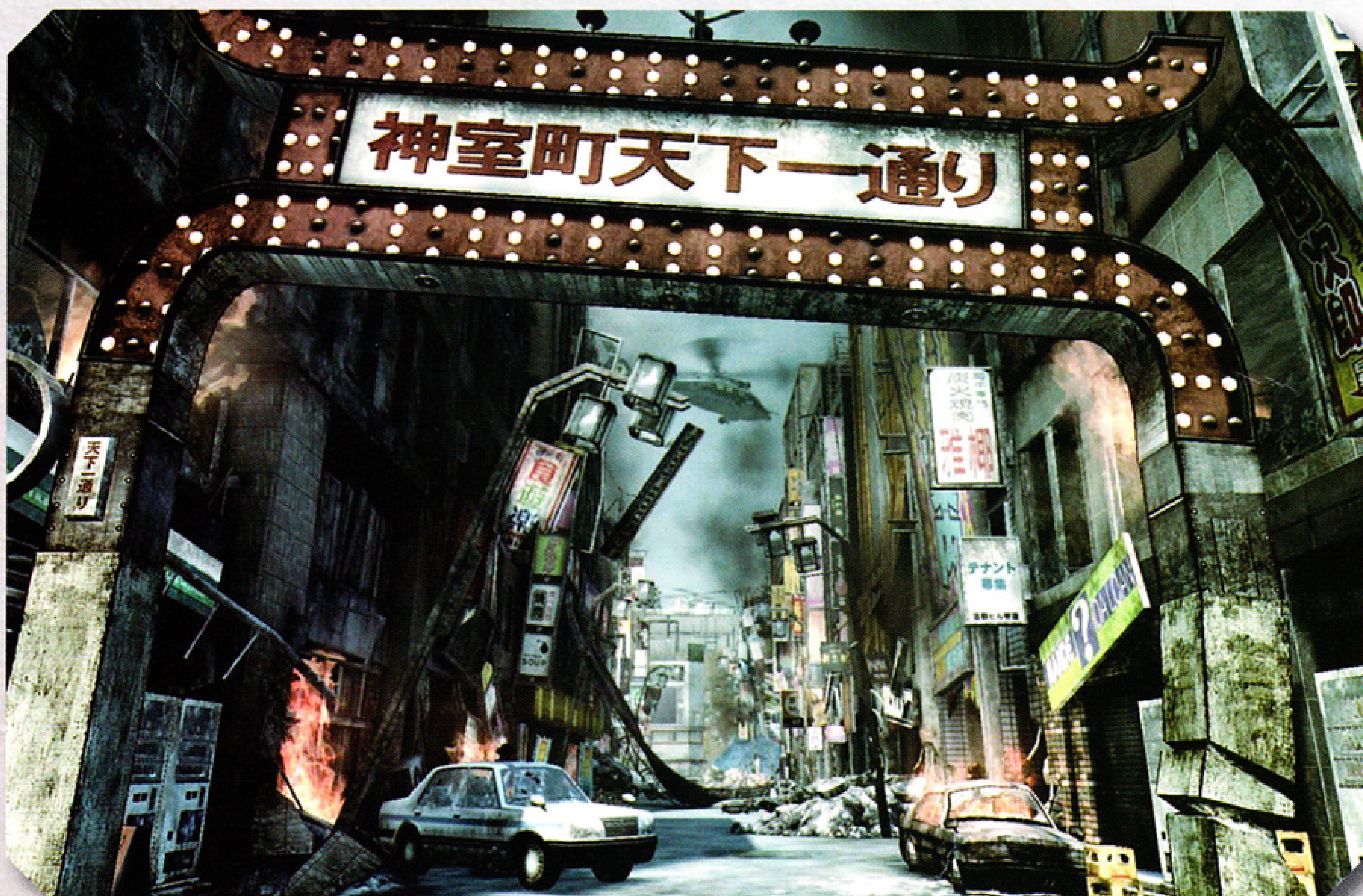
本作故事讲述的是在2011年4月全亚洲规模最大的花街神室町突然出现遭受病毒感染而化为活死人的丧尸。为了阻止事态扩大，陆上自卫队以高墙隔离整个神室町，高墙内侧于是化为死者横行的修罗地狱，原有的势力完全瓦解，无法逃离的幸存者陷入了绝望的境地。面对神室町有史以来最凶险的危机，4名男子汉挺身而出，他们就是不论是谁都能向他借钱的神秘金融业者秋山骏、被称为狂犬而受人畏惧的独眼黑道真岛吾朗、从漫长沉眠中苏醒的关西之龙乡田龙司，以及传说中的关东之龙桐生一马。

4名男子汉为了保护各自守护的事物，而在化为修罗战场的神室町四处奔波，毅然挺身面对这场恶梦，成为幸存者的希望之光。在无奈与化为丧尸的"原神室町居民"的战斗中，4名主角明白这是个会造成惨烈牺牲的非常状况。此时，神室町将遭遇比丧尸更巨大的破坏与恐怖。游戏以混乱残破荣景不再的神室町隔离区域为舞台，玩家将扮演系列作人气最高的4名角色，以各式枪炮来对抗变成丧尸的感染者与来路不明的生化怪物，追查引发生化感染危机的原凶。游戏中玩家所面对的主要敌人是遭受不明病毒感染而活死人化的丧尸。虽然统称为"丧尸"，不过其实里面包含了 3 种不同类型的生化怪物，分别为"丧尸"、"突变种"与"实验体"。（这里需要吐槽一下本作敌方角色的设定，里面有太多的东西让我们不由的想到另外一款丧尸游戏L4D，不知道这是怎么回事）由于主题设定与以往截然不同，因此战斗系统部分也有相当大的变革，从原本以拳脚为主的干架战斗改为崭新的枪战动作系统，让玩家使用各式枪械对抗蜂拥而至的丧尸。为了维持系列一贯的简单操作爽快游玩，战斗中不需要像一般枪战射击游戏那样细微的瞄准，只要简单地朝敌人方向扣下扳机就会自动瞄准射击。虽说战斗主力变成枪战，不过熟悉的拳脚动作并没有缺席。在使用枪械攻击之余，还是可以运用拳脚或是身旁的物品来施展爽快的格斗招式，对丧尸来个迎头痛击。4名主角有着各自擅长的枪枝，秋山善使快速连发的双枪、真岛惯用威力强大的散弹枪、乡田使用的是右手臂改造而成的连发格林机枪手臂黑铁丸、桐生则是使用贯穿力超凡的对物狙击枪。

以往具备一击必杀强大威力的拳脚奥义必杀技，在本作转化为同样具备一击必杀强大威力的超精密射击"热血狙击"。只要集满必杀槽就能施展具备震撼演出与惊人威力的热血狙击，一口气消灭大批敌人。当与伙伴共同行动时，还可以合作施展威力更强大的"协力热血狙击"，展现合作无间的默契。

从《如龙3》开始登场的上山武器店，因为这次战斗主力的改变而倍显重要，店长上山特别把工坊搬迁到可移动的武装货柜车内，在危难状况下继续提供服务。玩家可以通过打倒丧尸或是通过支线任务取得素材与制作法，来强化武器能力。还可以投资金钱进行"设备投资"来升级工坊内部设备。不只是手头上的武器，玩家还可以使用置放在神室町各处的"配置兵器"来对抗丧尸，包括自卫队弃置的战车、装甲车与迫击炮，工程用推土机与堆高机，从打击练习场拿出来的投球机，随处可见的灭火器，伐木的链锯，焚化丧尸的火焰喷射器，以及某研究设施研发的电磁轨道炮等。

最后需要特别说明的是，虽然遭逢丧尸肆虐的毁灭性灾难打击，不过神室町还是有一大堆游乐场所可以玩，连夜店都照常营业，只不过负责接待的少爷戴上钢盔穿起防弹衣守门，以避免丧尸混进来，这样的小细节实在让人无力伏地……话说本作中的夜店MM在我看来还不如外面游荡的那些丧尸啊！

















《黑豹2 如龙阿修罗篇》

在《黑豹 如龙新章》获得玩家的好评之后，SEGA在宣布成立如龙工作室的发表会上，同时宣布了续篇新作PSP《黑豹 2 如龙 阿修罗篇》的制作计划，本作预定将于2012年春季推出。《黑豹2 如龙阿修罗篇》故事设定在《黑豹 如龙新章》结束1年之后，故事讲述了称霸神室町地下格斗界的火爆少年"神室之狂龙"右京龙也结束美国的流浪旅程回到日本，在熟悉的神室町偶然间帮助了地下竞技场"龙火"的年轻格斗家，得知"龙火"面对进出大阪苍天堀的新锐地下格斗集团"阿修罗"挑战而面临灭亡危机，为了守护新的同伴与"龙火"，龙也再次登上了格斗擂台，来到了玩家的面前。

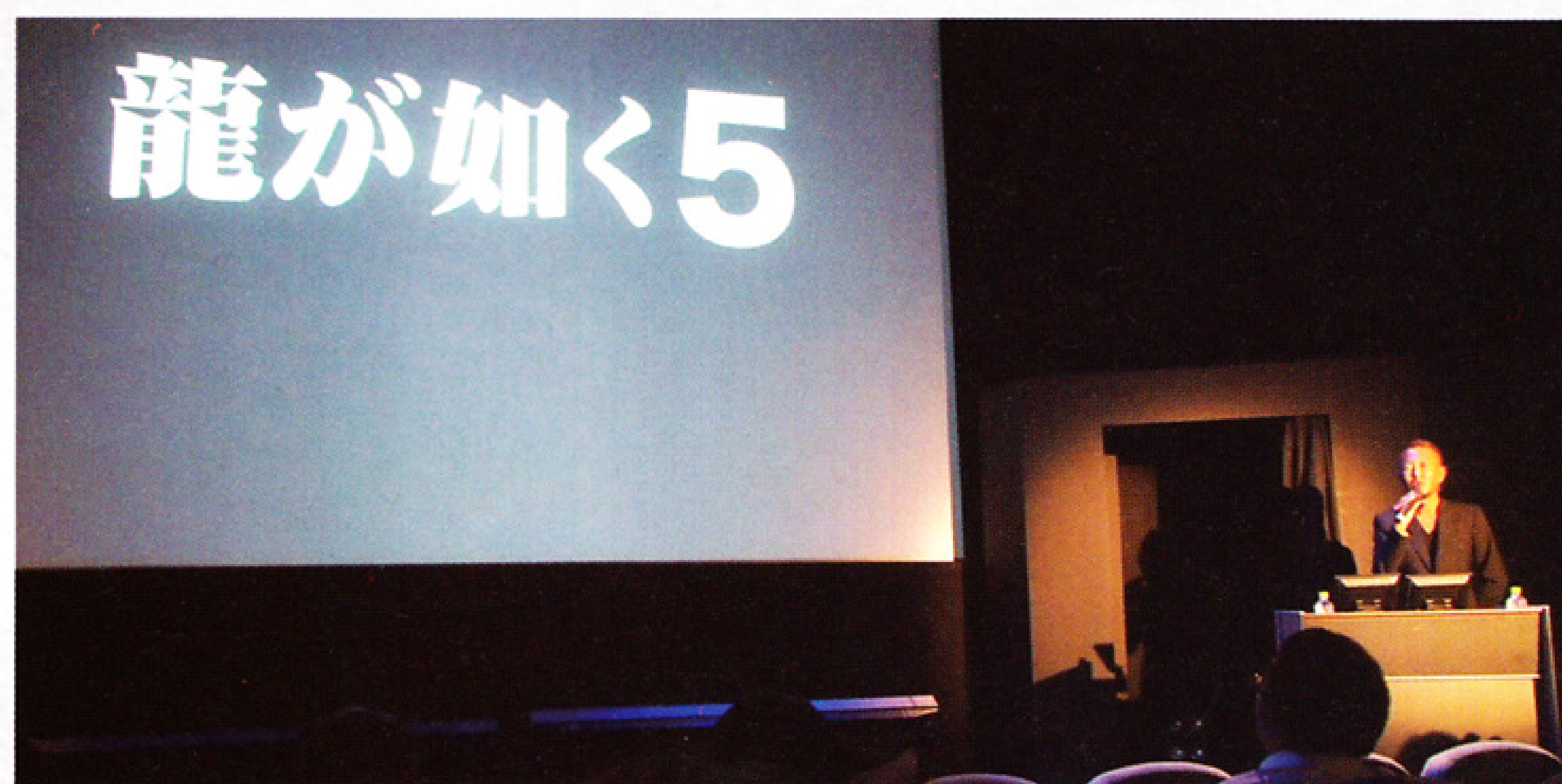
目前已知游戏除了收录系列基本舞台东京神室町之外，阔别已久的《如龙2》大阪苍天堀也会再度登场，酒店与打工等要素齐备，特色的战斗系统更为进化，收录更多流派招式。主角龙也在历经前代洗礼之后武艺更为精进，还会有4名新伙伴的年轻人登场，与龙也共斗。话说目前公布的一张本作中的夜店小姐照片，真的好漂亮啊！制作组终于开窍了……









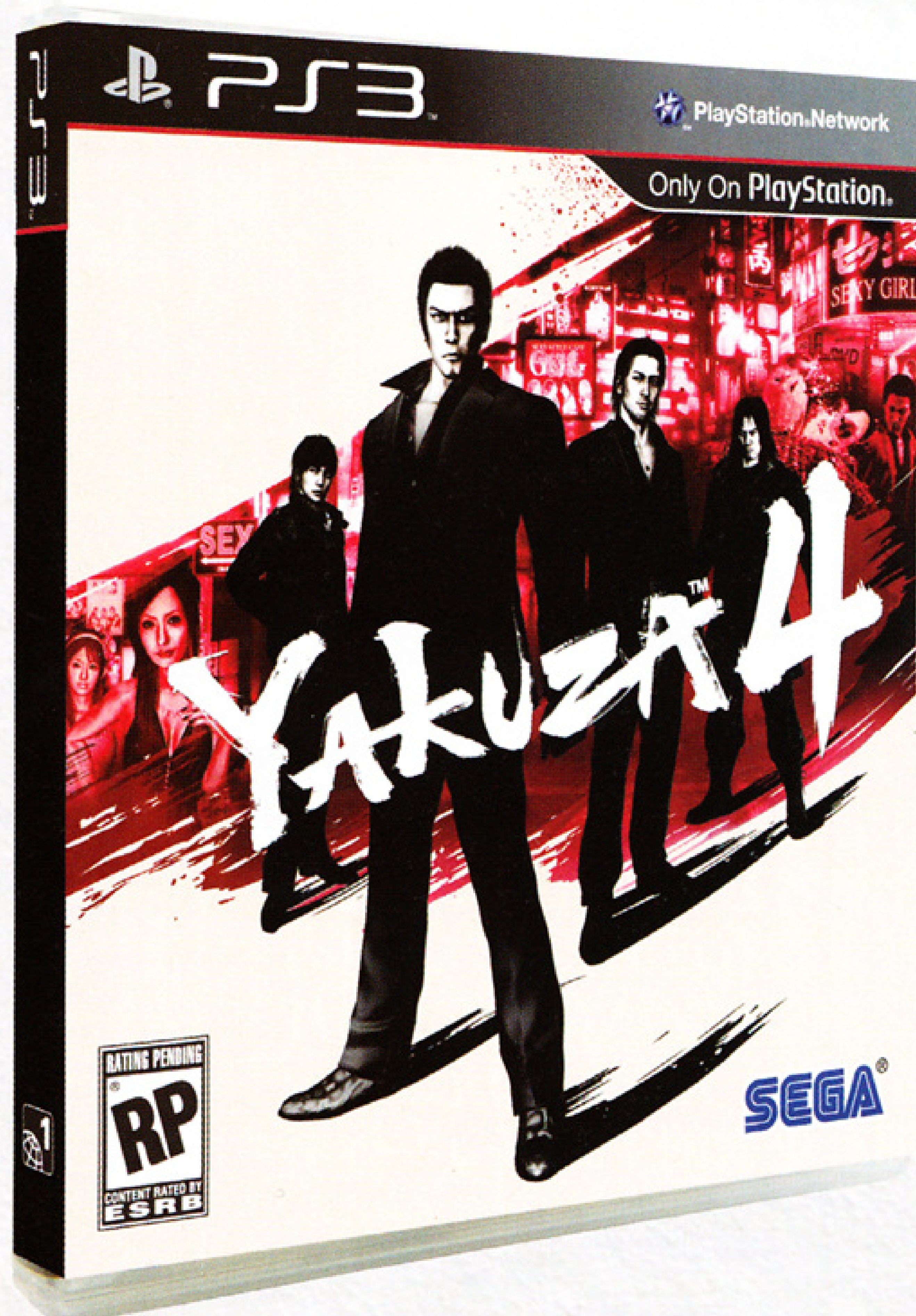


《如龙5》

《如龙》系列总制作人名越稔洋，在如龙工作室成立发表会上正式宣布《如龙》系列正统续篇新作《如龙5》的制作计划已经开始。不过目前制作平台与发售时程都还未定。名越稔洋表示传统的《如龙》系列已经在《如龙 OF THE END》画下句点，如果没有脱胎换骨的确信是不会推出新作的，这也同样意味着这次的《如龙5》将会和之前的系列作品不同，但是究竟有何不同我们现在还不得而知，只能希望本系列可以朝着更成功的方向前进，毕竟本作有如此多的支持者。

由于如龙工作室目前手头上还有预定2012年推出的跨平台原创新作《二次元领域》与PSP《黑豹2 如龙 阿修罗篇》，因此这款宣称将有重大变革的《如龙5》距离发售应该还是需要比较长的时间的，当然慢工出细活，我们这些喜欢《如龙》系列的玩家绝对等得起。

《YAKUZA》系列相关



虽然《如龙》系列的取向完全是日本风格，不过从初代作开始SEGA就持续将这系列引进欧美市场，英文化后改以《YAKUZA》命名推出。因为内容相当本地化，翻译起来并不是那么容易，所以欧美版的游戏一般来说会比日本慢上一年多才推出，登场角色名字之类的内容也因应欧美市场特性变更。"YAKUZA"是日文"黑帮份子"的意思，据说是源自花牌赌博中最烂的893牌组。《如龙》系列本传1~4代都有推出英文版，不过以古日本为背景的《如龙见参》没有推出过对应的美版游戏，另外PSP的《黑豹 如龙新章》目前也没有推出英文版。《如龙 OF THE END》虽然不属于本传，不过因为是非常适合欧美市场的丧尸题材，因此也将会在明年推出对应的美版英文版游戏。以下是历代《如龙》作品对应美版游戏的发售时间表，供玩家参考：

《如龙》（2005.12）→《YAKUZA》（2006.9）
《如龙 2》（2006.12）→《YAKUZA 2》（2008.9）
《如龙 3》（2009.2）→《YAKUZA 3》（2010.3）
《如龙 4 传说的继承者》（2010.3）→《YAKUZA 4》（2011.3）
《如龙 OF THE END》（2011.6）→《YAKUZA Dead Souls》（2012.3）

另外作为一名奖杯控，我在这里还要补充一下，次世代住家PS3上的几款《如龙》作品的奖杯与其对应的美版游戏奖杯是分开计算的，这也是奖杯控中流行的游戏奖杯版本化的一种，所以一些奖杯控会把美版和日版分别白金一次，当然例如《如龙3》这种白金很难的游戏除外。但即是是像《如龙3》那样白金不怎么好拿的游戏，也依旧有一批铁杆粉丝会努力双白金。如此说来我很佩服自己一位好友，他居然有闲心白金了三个版本的《真三国无双6》，不知道有谁都白金了多个版本的《如龙》，这绝对是爱的体现啊！



《如龙》系列衍生产品

《如龙 序章》

因为《如龙》系列的走向本来就相当影视化，所以在游戏发售的这几年之间，也曾经推出过几部真人演出的改编电影与电视剧，还有配合游戏宣传造势的改编漫画，而在《如龙》初代作推出隔年的2006年3月，SEGA推出了《如龙》系列首部真人演出的影片《如龙~序章~》，本次作品是由三池崇史担任综合导演，影片的故事背景设定在游戏初代作之前，讲述了故事主角桐生一马是如何从育幼院孤儿成长为独当一面的“堂岛之龙”的经历。片中由船木诚胜饰演主角桐生一马，大泽树生与前田绫花分别饰演在同间育幼院一起长大的锦山彰与泽村由美，本田博太郎饰演风间组组长风间新太郎，曾根晴美饰演堂岛组组长堂岛宗兵。这部片子最后反响很一般。







《如龙 电影版》

2007年3月，由三池崇史再度执导的《如龙 电影版》于日本东映体系剧院上映。电影的故事背景沿用游戏原作的“消失的100亿日元事件”，不过时间的设定上比原作稍早了点。片中由北村一辉饰演主角桐生一马，夏绪饰演掌握关键的少女泽村遥，岸谷五朗饰演真岛组组长真岛吾朗，塩见三省饰演风间组组长风间新太郎，高冈早纪饰演桐生的挚爱泽村由美。不过说实话本次电影版的《如龙》质量实在是不怎么样，尤其是故事结尾的时候桐生一马拿出饮料，喝掉之后暴走搞定最终BOSS的地方真的是雷死人不偿命啊！如果还没有看过本作的读者朋友，我建议你们还是不要看这片子的好……

《黑豹 如龙新章》电视剧版

在PSP游戏《黑豹 如龙新章》推出隔月的2010年10月，SEGA同步展开同名电视剧的播映，由MBS电视台制作、TBS频道于凌晨一点的深夜时段播出，全剧一共有11集，每集30分钟。电视剧的故事背景沿用原作设定，以18岁暴力少年右京龙也作为主角，在屡次惹事生非而被学校退学后，他就将自己完全投入到神室町的黑暗一面当中，过着每天打打杀杀的生活。不过电视剧版本中的故事把开头龙也闯入九鬼组的理由从抢劫钱庄改成为了救出同伴，龙也遇到了东城会直系九鬼组的干部户田直辉。凭着野兽般的强悍，龙也在最后将户田打倒，不过等龙也注意到的时候，户田却已经死亡。龙也企图逃出神室町，最后却被九鬼组的组长九鬼隆太郎抓住，并被带到了由九鬼组所经营的非法地下格斗场。演出阵容有部分沿用游戏班底，象是饰演雨宫泰山的岩城滉一与饰演工藤沙纪的波瑠等。不过主角右京龙也改由斋藤工饰演（原作为高良健吾），后续预定推出的游戏续作《黑豹2 如龙 阿修罗篇》也会改由斋藤工配音（这样才对啊！之前主角那声音听得我实在是难受死了）。片中还请到K-1 WORLD MAX世界冠军的魔裟斗参与演出。



《黑豹 如龙新章》漫画版

在《黑豹 如龙新章》游戏推出前夕，2010年9月SEGA在讲谈社青年漫画志《周刊YOUNG MAGAZINE》上开始连载同名漫画，由浅田有皆执笔，不过因为反应不如预期的好，所以被迫提前下档，着实有些可惜，估计国内也没有多少玩家关注这部漫画作品，等有机会可以找来看看。







结语：虽然以黑道帮派为题材的游戏并不罕见，但是像《如龙》系列这样直接锁定成年男性族群打造“给大人玩的游戏”，并结合知名艺人演出、公开试镜活动、广泛异业合作来打响名号的营销模式，可说是以往未曾有过的尝试，这也为SEGA创造出新的品牌作品。在《如龙》系列获得成功之后，SEGA在2011年8月底正式宣布将成立由《如龙》系列制作总监名越稔洋率领旗下开发团队所组成的“如龙工作室”，让《如龙》团队改制为独立的组织，拥有更大的主导权与发挥空间，预料未来的发展将更为多元，值得期待。



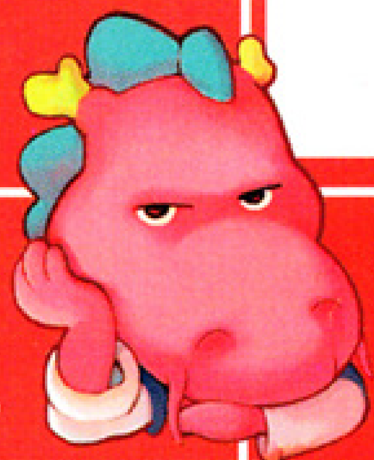
电子游戏软件

GAME SOFTWARE

《阿修罗之怒》七星天亚夏

2011年12月上

CONTENTS



健康游戏忠告

抵制不良游戏 拒绝盗版游戏
注意自我保护 谨防上当受骗
适度游戏益脑 沉迷游戏伤身
合理安排时间 享受健康生活

CURRENT FOCUS 本期焦点 FOCUS

GAME GUIDES 攻略人行道 GUIDES

SPECIAL 特别策划 EDITTED

固定栏目

版权信息

主办单位：中国电子学会
第二主办单位：北京思得易咨询中心
主管单位：中国科学技术协会
社　长：刘汝林
编辑出版：《电子游戏软件》杂志社
总　编：黄昌星

编辑部

主　编：乔　沛
编　辑：孙　建
杨　旭
王　丰
连　毅
邢鹏飞
特约撰稿：王俊生
雪　飞
猴　子
暗　凌
小　雨
宣　科
特约画师：汤　米
美术指导：宋　辉
美术总监：孙　宇
美术编辑：罗天泽

联系地址：北京东区安外75号信箱
邮政编码：100011
编辑部电话：010-64472881
编辑部电子邮箱：dr@vgame.cn
电击收藏电子邮箱：dj@vgame.cn
应聘电子邮箱：yp@vgame.cn

广告总代理

北京次世代广告有限公司
广告许可证：京海工商广字第8210号
广告联系人：赵经理
广告联系电话：010-64472919
广告电子邮箱：sammi@vgame.cn

发行邮购

电　话：010-64472177
传　真：010-64472184
订　阅：全国各地邮局
国内刊号：CN11-3505/TP
国际刊号：ISSN 1006-5032
邮发代号：82-648

法律顾问：刘岩
北京康达律师事务所
官方主页：www.vgame.cn
官方论坛：www.magiczone.cn
官方博客：http://blog.sina.com.cn/drgame

本刊声明

Focus on Game News

游戏新闻眼

VOL 312

游戏新闻眼，洞察游戏天下！最全面的报道尽汇于此！



预定2012年2月11日于日本上映的游戏改编真人电影《逆转裁判》新公开了电影预告影片，以及电影宣传海报。《逆转裁判》电影版是由三池崇史担任导演，日本电视广播网股份公司负责制作、东宝股份公司负责发行。



新成员加入，《大蛇无双2》实现东西方跨界混战！

本刊讯　由TECMO KOEI Games制作，预定12月22日推出的PS3/Xbox360版战术动作游戏《大蛇无双2》，日前于官方网站放出了第2批宣传影片与角色系统新信息。

《大蛇无双2》是融合《真三国无双》与《战国无双》题材的《大蛇无双》系列最新作，收录来自两《无双》系列与中日神话传奇超过120名登场武将，延续3人1组的团队战斗系统，并加入真·合体技与换手连续技等新招式。

继先前陆续公布来自日本与中国神话传奇的新登场角色辉夜、酒吞童子与哪吒之后，本次官方又公布了3名从TECMO KOEI Games其他游戏作品跨刀参战的新登场角色，分别为来自《忍者外传》的隼龙、来自《百年战争》的圣女贞德，以及来自《特洛伊无双》的阿基利斯。



◇ 跨界登场的新角色

隼龙

配音：堀秀行　武器：龙剑

隼龙是被称为龙之一族的忍者集团隼一门的年轻忍者，因为在无数战役中不断胜出而被人称为超忍。某次带着龙剑追寻邪恶的征兆并与之作战时，被妖蛇出现所引起的时空扭曲卷入而来到异世界。在这个世界中他同样感受到邪恶存在的征兆，于是继续展开追寻。



→《忍者外传》合作关卡：姉川。

圣女贞德

配音：冬马由美　武器：长枪

贞德是出身法兰西王国奥尔良的少女，正义感强烈心地善良，对在百年战争中遭受摧残的祖国感到心痛，为了守护人民与伙伴而决心参战。在战场穿着白银色的盔甲，被众人称为白银少女加以仰慕。某次进军途中为了帮助陷入时空扭曲的部队，导致自己被卷入而来到异世界。



→《百年战争》合作关卡"定军山"。

阿基利斯

配音：神奈延年

武器：单手剑

阿基利斯是希腊军最强的战士，狰狞的战斗姿态不只是敌我双方，甚至连狮子都会感到恐惧。在特洛伊战争中趁势攻击敌人城池时，遭敌军将领的箭矢射中，即将殒命之际，被偶然发生的时空扭曲卷入，来到异世界的南中。自从被某人所救之后，就在这个浑沌的世界继续狂暴地战斗。



→《特洛伊无双》合作关卡"南中"。

◇ 更多战斗系统要素公布

●换手连续技

换手连续技是在攻击命中敌人时抓准时机按下L2/R2或LT/RT钮，瞬间切换上场武将接手继续施展连续攻击的系统。运用换手连续技能充分体验组合不同角色展开连续攻击的乐趣。





●援护攻击

援护攻击是当上场武将遭受敌人攻击时，后备武将会出面解救危机的系统。因应首度加入的"羁绊（友好度）"概念，上场武将与后备武将的羁绊越深厚，发动援护攻击的机率也越高。



●真·合体技

真·合体技是上场武将与后备武将全员合力施展的超强力攻击招式，发动中3名武将会各自对周遭的敌人展开攻击，最后3名武将会将所有攻击到的敌人围在中间，连手施展一齐攻击。



◇ 各个包装版本信息



PS3/Xbox360版《大蛇无双2》预定12月22日推出，一般版价格7800日元，宝箱版价格12800日元。初回限定封入特典为"王元姬&石田三成&妲己 圣诞老人服装"的下载序号。

官方同时也公布了宝箱版内含的桌上万年历与初回限定封入特典的圣诞老人服装设定插画。



《圣斗士星矢战记》十二宫最后守卫与模式介绍公开

SOFT 日本专讯

本刊讯　由NAMCO BANDAI Games制作，预定11月23日推出的动漫改编PS3动作游戏《圣斗士星矢战记》，日前公布了黄金圣斗士、白银圣斗士、中头目对战与搭档挑战等新信息。《圣斗士星矢战记》改编自车田正美原作的经典人气漫画《圣斗士星矢》，以最受欢迎的“圣域十二宫篇”为题材，采用以一对多的乱战动作玩法，让玩家操作星矢等5名青铜圣斗士，勇闯由黄金圣斗士所守护的圣域十二宫，直抵教皇所在的十二宫顶端。同时也可以操作黄金圣斗士等角色进行漫画故事之外的新战斗。

◇ 新公开角色介绍



【蛇夫座白银圣斗士 莎尔娜】

培育星矢死对头天马座圣斗士候补卡西欧士的女性白银圣斗士。因为真面貌被星矢看见，按照圣斗士法则迫使她必须杀死星矢或是爱上星矢。她以磨利的指甲为武器，必杀技为“雷鸣钩爪”。



【天鹰座白银圣斗士 魔铃】

教导年幼的星矢如何成为圣斗士的女性白银圣斗士。是名洞察力优异，不论何种战局都能妥善应对的优秀战士，擅长活用敏捷身手的战法。必杀技为“鹫星闪光”与“流星拳”。





【水瓶座黄金圣斗士.卡妙】

守护水瓶宫的黄金圣斗士，白鸟座青铜圣斗士冰河的师傅，在东西伯利亚的冰原上锻炼冰河长达6年时间。能释放出逼近绝对零度冰冻气息的招式，以及使用冰之环来封锁敌人行动的招式。必杀技为“钻石星尘拳”、“冻结拳”与“曙光女神之宽恕”。

卡妙为了避免爱徒冰河被其他黄金圣斗士所杀，因此在天秤宫将冰河封入冰棺中。不过后来冰河脱离冰棺，在水瓶宫与卡妙再次相逢。立场相异的两人，将展开一场性命相搏的师徒之战。





【双鱼座黄金圣斗士.阿布罗狄】

守护双鱼宫的黄金圣斗士，是十二宫最后的守卫。外貌与举止看起来完全不像男性，会施展使用红色蔷薇的“皇家恶魔蔷薇”等众多必杀招式。运用小宇宙化为蔷薇的特征进行战斗，并以毒蔷薇来牵制对手的行动。

他奉教皇命令，杀死了拒绝教皇召集的仙王座白银圣斗士亚路比奥尼，也就是仙女座青铜圣斗士瞬的师傅。必杀技为“血腥蔷薇”、“食人鱼蔷薇”与“皇家恶魔蔷薇”。



◇ 中头目战斗



在闯荡圣域十二宫的途中，星矢一行人将会遭遇黄金圣斗士以外的中头目圣斗士的挑战，像是与星矢争夺天马座圣斗士资格的死对头卡西欧士、蜥蜴座白银圣斗士密斯狄以及堕落的暗黑圣斗士等。在与中头目战斗时同样会出现喽啰杂兵，玩家必须同时应付中头目与喽啰杂兵的威胁。

◇ 双人合作的搭档挑战

在自由选择角色挑战各式任务的“任务模式”中，收录可单人游玩的“单人挑战”与可2人合作游玩的“搭档挑战”。在搭档挑战中，如果其中1人力尽倒下，另1人可以出手点能止血的要害“真央点”让伙伴回归战线。搭档挑战提供3种判定可选择，分别为攻击会打中伙伴且会造成伤害的A类型，攻击会打中伙伴但不会造成伤害的B类型，以及攻击不会打中伙伴的C类型。



◇ 鉴赏丰富数据的艺廊模式

在“艺廊模式”中，收录可自由鉴赏故事模式剧情动画与各圣斗士超必杀技演出的“故事剧院”，可鉴赏已发售的“圣斗士圣衣神话”系列可动人偶模型的“玩具收藏”，以及可鉴赏角色CG模型的“模型阅览器”。可以在战斗中收集发出白光的道具来增加相关内容。

PS3版《圣斗士星矢战记》预定11月23日推出，其中限定版价格约合人民币840元，采用射手座黄金圣衣箱包装盒，内含圣斗士圣衣神话“天马座星矢初期青铜圣衣～GOLD LIMITED PEGASUS～”限定版可动人偶模型与特殊角色造型下载序号。



一般版与豪华限定版的共通预约特典为游戏中特殊角色“射手座星矢”的解锁序号、PS3特制自定义主题的下载序号，以及预定2012年推出的《圣斗士星矢》圣战卡“射手座星矢”。

《NEW LOVE PLUS》加长宣传影片公开众多崭新玩法带来全新心动体验

SOFT 日本专讯





本刊讯　KONAMI预定于12月8日发售的N3DS恋爱游戏《NEW LOVE PLUS》，于日前放出了宣传影片加长版本，影片内展示了本作更加完整的游戏系统内容，供玩家参考本作更加丰富的游玩模式和互动内容。

在游戏整体方面，我们可以看到宣传影片中实际比较出了DS《LOVE PLUS》和N3DS《NEW LOVE PLUS》在画面表现上的进步。并且看到了在系统上加入了“陀螺仪传感器”，可以将N3DS当成摄影机，移动主机本体就可以从各种角度来观看女朋友。此外也加入了“男朋友锁定”，会利用N3DS摄像头的脸部辨认机能来辨认玩家以及其朋友，并实现介绍给朋友或是家人等现实互动。

《NEW LOVE PLUS》也对应扩增实境AR技术，并且不必放置AR卡等标记物，可以直接配合现实景色拍照。甚至进一步运用扩增实境技术，可以直接在现实街道中和女友约会。本作还收录了网络互动模式，可以把数据上传至网络上，并且和网络的数据同步化。聚集其他玩家的游玩信息以及上传自己的资料之后，可以发现和女朋友一同生活的十羽野市会渐渐产生变化。

在双方还是朋友阶段的故事内容也更加强化，可以看到游戏中女友和众多新增角色互动，并且将所有的场景事件全面更新强化。除此之外游戏中的发型、发色、服装等等要素也全面增加。可以看到《NEW LOVE PLUS》配合新平台N3DS作出了全方面的翻新以及强化，并发挥出N3DS的众多特色功能。

N3DS版《NEW LOVE PLUS》预定12月8日发售，售价6980日元，约合人民币570元。

《勇者斗恶龙10》公布封测概要 预定11月中旬展开封测玩家招募

EVENT 日本专讯



本刊讯　由SQUARE ENIX制作，目前开发中的Wii/Wii U在线角色扮演游戏《勇者斗恶龙10 觉醒的五个种族Online》，11月7日在官方网站公布封测（Beta Test）概要，预定11月中旬展开封测玩家招募。

根据官方公布信息，封测玩家必须居住于日本地区、具备SQUARE ENIX网站会员资格、能积极参与测试并回报错误等状况，没有网络游戏经验的玩家亦可，封测内容必须保密。召募方式为通过网站登记，官方会视情况陆续开放名额提供抽选，获选玩家会收到官方免费提供的封测套件。

封测玩家必须具备的设备与环境包括：Wii主机（包含Wii遥控器与双节棍控制器，推荐使用传统控制器或USB键盘）、U盘与因特网联机环境。其中U盘是用来储存下载更新文件等数据，容量须大于16GB，玩家可以自备也可以在登记时要求拿到"附带U盘的封测套件"，不过附带U盘的封测套件数量比一般封测套件少，因此获选机率较低。

封测用测试版将开放5个种族，让玩家创造自己的分身，在游戏舞台的亚斯特尔提雅（アストルティア）世界自由冒险，不过故事序章战斗、部分头目战斗与剧情相关内容要正式版才会开放。封测创造的角色只能在封测中使用，测试途中有可能因为系统内容的更新而被重置或删除。

参与封测的玩家可以在正式版游戏中获得限定的小恶魔（ドラキー）帽子作为特典。

《机动战士高达 极限VS.》发售临近 新角色和新游戏模式等消息公开

SOFT 日本专讯

本刊讯　NAMCO BANDAI Games预定于2011年12月1日发售的PS3游戏《机动战士高达 极限VS.》，近日公开了游戏的网络对战模式"玩家竞赛（プレイヤーマッチ）"和移植自街机版的"分歧战斗路线（ブランチバトルコース）"以及新的巨大BOSS的机体和介绍等详细内容。

◆在网战中体验激烈的团队战斗



"玩家竞赛"是本作十分重头的网络对战模式。玩家可以针对自己的喜好来搜索比赛条件，自己开设对战房间，设定条件也是可以的。玩家家里的网络状况在游戏房间内外或对战中都能进行确认。以图案的颜色来表示网络状况，从红色到蓝色，依次表示网络环境的优劣。只要网速合适，大家便可享受在最好的环境下跟街机版一样爽快的对战了！

◆在街机的分歧战斗路线上新追加F路线



街机模式中的分歧战斗路线，共有不同难易度从A到E分为5个路线，各个路线以8个关卡构成。完成一个关卡后邻近路线的关卡也可以选择。在PS3版会追加的新路线"F路线"中，新关卡和机体都会登场，且是难度最高的路线。满足特定条件后，会出现与一般配置相异且高难度的战斗隐藏关卡"EX场面（EXシーン）"。

◆陆续登场的巨大BOSS机体

拉芙茜西亚（ラフレシア）



十字先锋的试作型MA。为了完成卡罗佐?罗那的研究课题「拉芙茜西亚企划」所开发的机体。搭载新型精神感应系统，机体的控制全部按照驾驶员的思考来行动。



昆蔓莎（クイン?マンサ）

新吉翁军的NT专用试作型MS。为新吉翁军最强也是最大的MS，被认为是旧吉翁军所有NT专用机的集大成机体。

精神感应高达Mk-II（サイコ?ガンダムMk-II）



精神感应高达的发展加强型。追加有线式光束剑和反射卫星等精神感应型武器，装备20门以上的MEGA粒子炮，拥有非常高的攻击能力。还有，精神感应系统是累积搭乘者的实验数据而作成的东西。

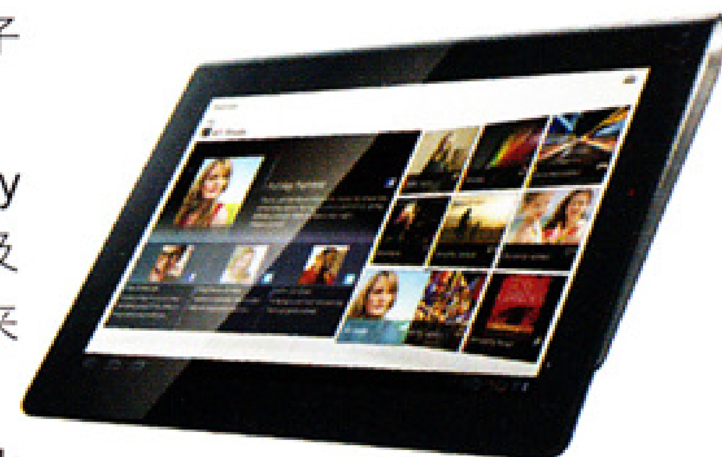
Sony收购Sony Ericsson所有股份 并入集团旗下强化产品服务整合

EVENT 日本专讯



本刊讯　索尼宣布将以10亿5000万欧元的价格收购瑞典电信大厂爱立信（Ericsson）所持有的合资公司"索尼爱立信（Sony Ericsson）"全部50%股份，解除合资关系将SonyEricsson组织并入集团旗下完全子公司化。

Sony Ericsson是2001年10月由Sony与Ericsson合资成立的移动电话公司，总部设在英国伦敦。在本次Sony收购Ericsson持有股份后，未来Sony Ericsson将由Sony独自经营，藉以将移动电话有效整合到旗下包含平板计算机、电视、个人计算机等支持网络的消费性电子产品群中。



此外，Sony将从本次收购中取得涵盖Sony旗下所有产品与服务的知识产权交互授权，以及获得5个无线行动技术相关的重要专利群，未来也将持续在无线行动联机领域与Ericsson合作。

Sony先前曾发表将整合PlayStation Network服务到Android平台手机与平板计算机上，提供跨平台的"PlayStation Suite"游戏框架，后陆续推出Xperia PLAY游戏手机与Sony Tablet平板计算机等跨服务的支持产品，如今则是进一步将Sony Ericsson完全纳入集团旗下一元管理，预料未来将能更有效将电影、音乐与游戏等旗下多媒体娱乐服务整合到自家拥有的智能型手机产品上。

单一账号购买游戏不再5机同享 SCE宣布缩减下载内容授权台数

EVENT 美国专讯

本刊讯　索尼计算机娱乐（SCE）今于11月4日在官方网站上发表公告，宣布通过PlayStation Network在PlayStation Store所购买的PS3与PSP（含PS Vita）下载内容（DLC），单一账号允许的主机授权台数将由现行的5台变更为2台，该措施将自11月18日起开始生效。

目前玩家使用PSN账号在PS Store购买PS3或PSP下载内容时，单一账号最多可在5台经过认证的PS3或PSP上使用下载内容。在11月18日PSN系统维护后，认证主机台数上限将变更为2台。不过该措施不影响以前的购买安装，先前购买的下载内容仍旧可在5台主机上认证使用。

由于认证台数上限缩减，为了避免PSN用户因为装置损坏或遗失等不可抗力因素而无法解除已发出的认证，SCE同时宣布将配合本次的变更，提供针对PC的PSN账户管理网页，让PSN用户可以通过PC一次解除所有认证装置，藉以强化装置认证相关操作的便利性。原本使用PS3与PSP主机进行认证的机制仍可继续沿用，不受上述期限影响。



SCE表示，本次的措施是基于该功能的现况（如使用率），经过慎重考虑如何进一步加强保护游戏内容的知识产权，同时兼顾能为用户提供便利的方案，才决定实施此项改变。

《阿修罗之怒》公开发售日及售价 官方宣布将推出特别限定版本

EVENT 美国专讯

本刊讯　由CAPCOM和CyberConnect2合作开发，PS3/Xbox360动作游戏《阿修罗之怒》官方于11月2日公开了本作将会于2012年2月23日发售，售价6990日元，并且公开了限定套装的内容。



《阿修罗之怒》为CAPCOM和曾开发《火影忍者终极风暴》系列的开发公司CyberConnect2共同合作，采用虚幻3游戏引擎制作的动作游戏。游戏背景以亚洲神话加上科幻元素的独特设定，以及在游戏中加入结局标志和下回预告等等手法，使得本作展现出了游戏和电视剧相结合的游戏体验。

官方也同时宣布将会在在线官方商店e-capcom推出限定版“ASURA'S WRATH特装版～天～”。除了游戏之外，还会同捆浓缩《阿修罗之怒》世界观的官方美术册《ASURA‘S WRATH色-SHIKI-》，以及公开详细设定的知识书《ASURA’S WRATH识-SHIKI-》等等丰富内容。

●限定版“ASURA'S WRATH特装版～天～”内容详细包括：1、PS3/Xbox360《阿修罗之怒》游戏一张。2、书籍《ASURA'S WRATH色-SHIKI-》。3、书籍《ASURA'S WRATH识-SHIKI-》。4、DVD「ASURA'S nirvana」。5、特殊包装盒。

PS3/Xbox360版《阿修罗之怒》预定2012年2月23日发售，售价6990日元。e-capcom限定的“ASURA'S WRATH特装版～天～”售价8990日元。

TOP 新闻直击！ HOT TOP GAME NEWS



●由CAPCOM制作的PS3/Xbox360对战格斗游戏《终极漫画英雄vs.Capcom 3》，官方正式放出了两名参战角色：CAPCOM阵营的法兰克·威斯特（Frank West）以及MARVEL阵营的火箭浣熊（Rocket Raccoon）的对战影片。本作共追加12名新参战角色，可使用角色总数达50名，并且调整了对战平衡度以及强化在线模式。该作即将于北美11月15日、日本11月17日、欧洲11月18日推出。



●游戏厂商Crystal Dynamics为欢庆旗下《古墓丽影》诞生15周年，特别在网络上公开了游戏主角劳拉历年来由各大设计师所绘制的原画，其中包括首位劳拉设计师Toby Gard，以及担任明年最新系列作品的美术总监Brian Horton。玩家若是喜欢这些图片，可以自由下载当作计算机桌面或手机的待机画面。Toby Gard在1995年于英国工作室Core Design任职时，创造了劳拉的雏形。在明年即将推出的最新系列作品中，玩家将可重新与21岁的劳拉一同展开她的第一次冒险旅程，体验其一路成长的精采故事。

●11月7日，在法国巴黎南部地区有两名劫匪劫持一辆装载了6000多份《使命召唤 现代战争3》游戏光盘的卡车，业者宣称约损失了55万美元。其实这并非《使命召唤 现代战争3》第一次失窃了，日前在美国加州也曾发生该作游戏光盘的失窃案件。Activision曾对此公开表示，任何玩家在游戏发售日之前启动游戏的行为都是不被允许的，并会遭到查封账号的处分。



●日本索尼计算机娱乐（SCEJ）宣布，将自11月23日起陆续在日本PlayStation Store推出以《福音战士新剧场版》与《K-ON！！轻音部》等人气动画为题材的PS3专用自定义主题与玩家图示。第1批将配合11月23日“福音战士商店东京-01”开幕纪念，自11月8日起连续3周推出《福音战士新剧场版》的PS3自定义主题与玩家图标。第2批将配合12月3日电影版《K-ON！！轻音部》上映纪念，自11月17日起连续5周推出《K-ON！！轻音部》的PS3自定义主题。另外，期间内购买相关自定义主题的玩家，还可以获赠PlayStation Home用的特制海报。

●原定10月27日推出的PS3/Xbox360对战格斗游戏《格斗之王XIII》，现确认将于12月1日推出。本作是“艾森篇”三部曲的完结篇，收录原创模式、新角色与新格斗擂台，同时强化联机对战质量。其PS3中文版由SCET代理，预定11月22日推出，预约特典为“取回火焰的庵”下载卡与手机座。



●KONAMI于11月7日宣布，预定11月23日在日本推出的PS3/Xbox360版《合金装备和平行者高分辨率版》与《合金装备高分辨率版》，将邀请女子偶像团体AKB48小嶋阳菜担任广告代言。官方网站同步公布了首批预告影片，影片中可以看到小嶋阳菜潜入某设施，把墙上挂的“小岛制作”的广告牌偷偷改成自己姓氏的“小嶋制作”，相关电视广告与网站限定影片将于11月中旬陆续公开。

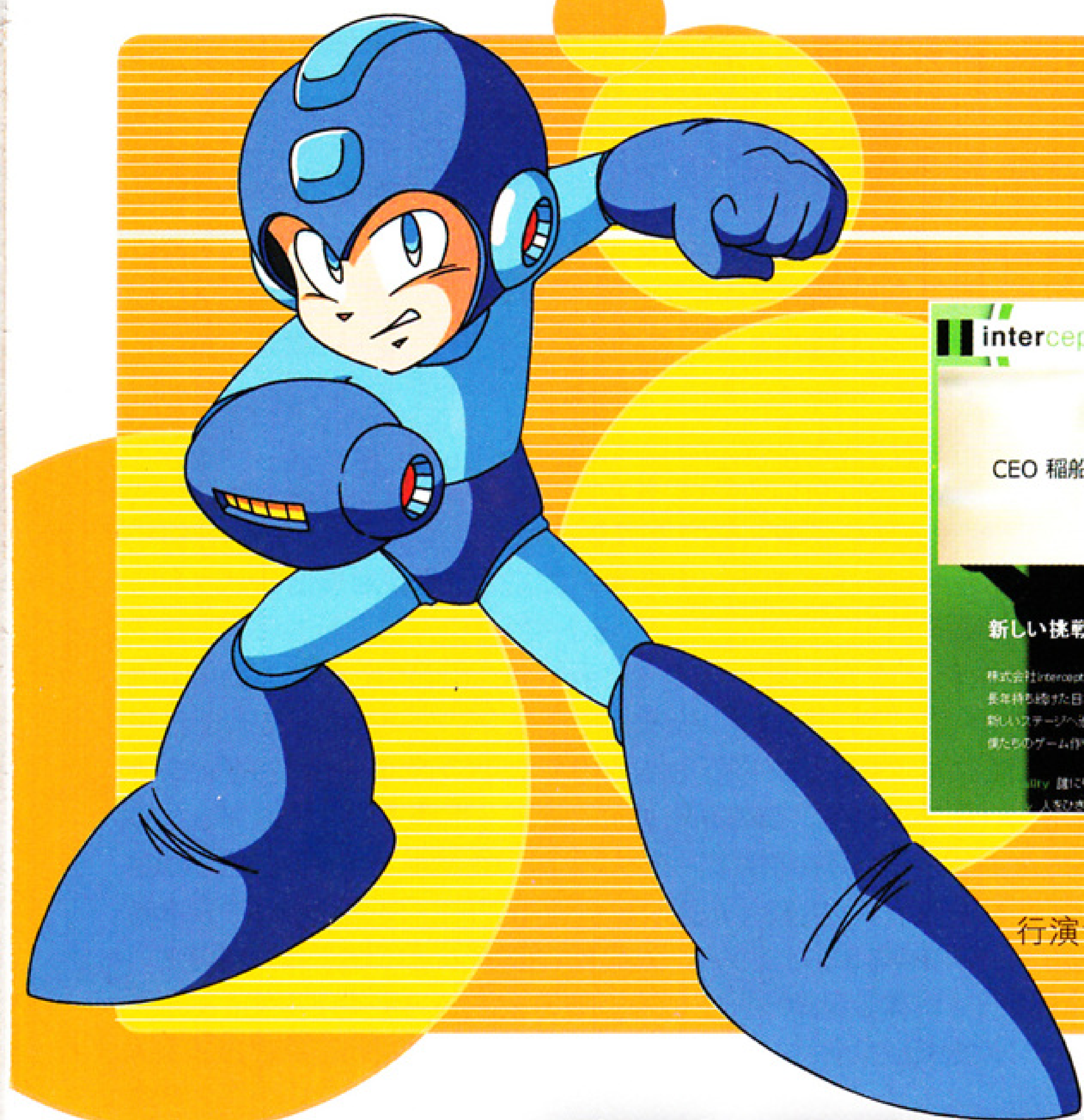


●台湾SCET宣布将提供抢先购买《双重国度 白色圣灰的女王》游戏的国内玩家与日本相同的初回封入特典与早期购入特典，包括战斗分身“实像（**イマージェン**）”角色“小火龙（**コモドラン**）”下载序号，以及撷取游戏世界观精华的“魔法大师（**マジックマスター**）”魔法书。SCET同时预定代理《双重国度 白色圣灰的女王》特别款式PS3主机同捆版“PlayStation3双重国度魔力版”，内含特殊涂装原创样式的珍珠光泽的“魔金（Magical Gold）”配色PS3主机（160GB）与DS3手柄，主机左下角印有游戏登场角色精灵泪滴（**シズク**）的烫金图像。



●今年为《赛尔达传说》系列25周年，任天堂除了在世界各地举办纪念音乐演奏会外，并于11月25日在欧洲发售《赛尔达传说 时之笛3D》限量同捆3DS主机。在黑色为底色的主机本体上，于上屏幕的外壳正面有着金黄色的“海拉尔（Hyrule）”纹章，四周再添加花纹点缀。比较可惜的是这台主机目前仅表示会于欧洲发售。





稻船敬二．一年回顾



2010年12月——comcept公司在大阪成立，这是稻船离开CAPCOM的最早活动。

2011年1月——inter-cept公司在东京成立，这期间并没有为此进行过多的宣传。

2011年4月1日——公开了两家公司的官网，并且把活动公开化。

2011年5月——在“ニコニコ”网站主持节目“ドンハン稲船の金ドブTIME”，第一弹在文艺春秋刊登。

2011年9月——第二弹由光文社发表。此期间，为了介绍自身经验给那些有志于游戏的年轻人，奔波于大学和专门学校进行演讲。目前也在comcept公司官网募集愿意在现场学习制作游戏的“稻船塾”。

稻船敬二访谈——蛰伏一年后的苏醒

本期导读



2010年10月底，稻船敬二从CAPCOM闪电辞职。2011年，他建立了comcept和inter-cept两家公司，并开始了一系列的行动。10月5日，在Marvelous AQL的发布会上，发布了3DS平台的三国志题材游戏《海王》和疑似手机平台的游戏《J.J.ROCKETS》。他公司主页上的“蛋”形图腾引起了大家的关注，现在在想什么？以后将会选择什么样的道路？让我们来回顾一下稻船先生一年来的心路历程和他正在酝酿中的新游戏。

——首先想问的是，您建立这两家公司（comcept公司和inter-cept公司），想实现什么？

稻船　在CAPCOM做游戏做了23年，经验不能白瞎。另外，以前没做过没尝试过的事情，都可以在以后涉及一下。公司叫作“comcept”就是为了能实现自己的抱负和理念而集结的团队。也是为了更加重视原创游戏的制作。

——comcept公司就是贯彻稻船先生理念，而inter-cept公司也是把这一理念付诸于行动的公司，我这样理解可以吗？

稻船　这是我的原则，理念一定有一天会付诸实践。考虑了很久，为了让公司更有效率，效率，才有了（建立两个公司）这样的行动。

——公司有多少人？

稻船　大概20人左右。虽然现在工作起来还感到十分吃力，但是总人数不想超过30人。你制作的游戏作品要切实传递给制作团队，所以规模太大的话，会达不到目的，事与愿违。虽说只有30人的战力，但我想这足以和大游戏公司一战了。

——实际在制作游戏的时候也会拜托外面的工作室吧？那么是不是这样呢？



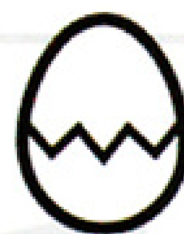
vision







株式会社comceptは
面白い！楽しい！怖い！感動！
そんなコンテンツの元となる
卵＝コンセプト
を生み出す会社です
ゲーム、映像、書籍etc…メディアの枠にとらわれない、
幅広いエンターテインメントの創出を目指します



稻船　现在所有的游戏公司都是这样的，没错。事实证明，与外部的系统建立良好的关系，有时候比在内部一味猛干更为有效。

—— 因此，把自己的理念传递给对方才显得尤其重要，是吧？

稻船　是这样。并不是把球踢出去就完事，一起做事情才是重要的部分，比如在“绘制敌人插画形象”的时候，不能单纯说“这不行”之类的，如果真的不行，要说“这和想象中的不一样”，如果不先传递给对方制作理念，是无论如何行不通的。

接下来的挑战——“做孩儿们喜欢的游戏”

—— 之前发表的游戏中，先请教一下《海王》这部作品吧。

稻船　这是一款面向孩儿们的游戏，各要素已经大体就位，不过预算还差那么点儿意思。青葱时代玩过的游戏会给你留下深刻印象，我想这也是支撑日本游戏业界的重要一点。《洛克人》时代正是知道这点，所以自然才会做一款这样面向孩儿们的游戏。我想再一次真诚地做一款那样的游戏。

—— 何时展开行动的？

稻船　真正开始做是5、6月的时候，用30人与“大军”（大游戏公司）对抗的话，就要有速度感。即使不能提高工作速度，也要在判断力上有所提高。加入要通过一个会议、花3天才能搞定的话，我通过判断，只要一句“OK”就好了。不得不外部系统合作，所以必须加强速度感。

—— 新游戏中“三国志”、“海贼”的关键部分是一开始就想好要加入的吗？

稻船　当然。但是，加入“海贼”的要素是为了与之前的作品有所区别。三国志的话题一直很有意思，角色的性格也好、搭档也好，为了向孩子们输出，世界观和形象就做成这样好了。

—— 要做成什么类型的游戏呢？

稻船　海贼船（的战斗）。组成什么样的船队、如何进行战斗，决定 谁搭乘以后、船会有怎样的变化，比如驾船好的武将可以令海战有利，但是肉搏就会苦手。相反，像张飞这种蛮汉，就只会喝酒根本不干活。总之不会被“海贼”和“三国志”的条条框框所束缚，是一款自由度很高的动作游戏。

—— 好像在披露的图片中都是以一只“企鹅”为中心的，那么他是主角吗？

稻船　那就是刘备的形象，其实根据剧情的前进，选择不同的势力后，可以选择不同的主角。但也不是同行的人能力越高越好，比如与张飞、吕布乘船的话会变得很糟糕。玩进游戏的话，会很有意思，因为是面向孩子们的游戏，所有也有涉及心的交流，比如“左右人的是人与人之间的感情”这种概念。

—— 那么最后还有什么要对读者们说的吗？

稻船　作为“comcept”的稻船，以后我还会迎接很多挑战，希望读者们继续支持我。



关于游戏《海王》

世界观：《海王》中有三个种族“爬爬”、“猛兽”、“高智”（暂译），战斗的舞台是群雄割据的大海原，目标是成为制霸大海原的“海王”。

核心：本作以“三国志”为雏形、加入了“海贼”的要素，人物设计走可爱路线，目的是让少年玩家更容易接受。

其他：本作是稻船敬二退出CAPCOM推出的第一款游戏，游戏中既有激情澎湃的冒险也充满了罗曼蒂克，“正义必胜、邪恶必将毁灭”，这个信念却并不适用于乱世，正义者并不一定会获胜，而胜者却一定是正确的。英雄们所追求的并不是“正义”，而是强者……在这个海洋的大舞台上，强者们与命运的抗争在这里上演，英雄们的称霸之梦也在这里烟消云散。“强者”究竟是什么？人们为何要成为“强者”？这就是稻船敬二想通过这款游戏告诉大家的，也正是本作的魅力之处。









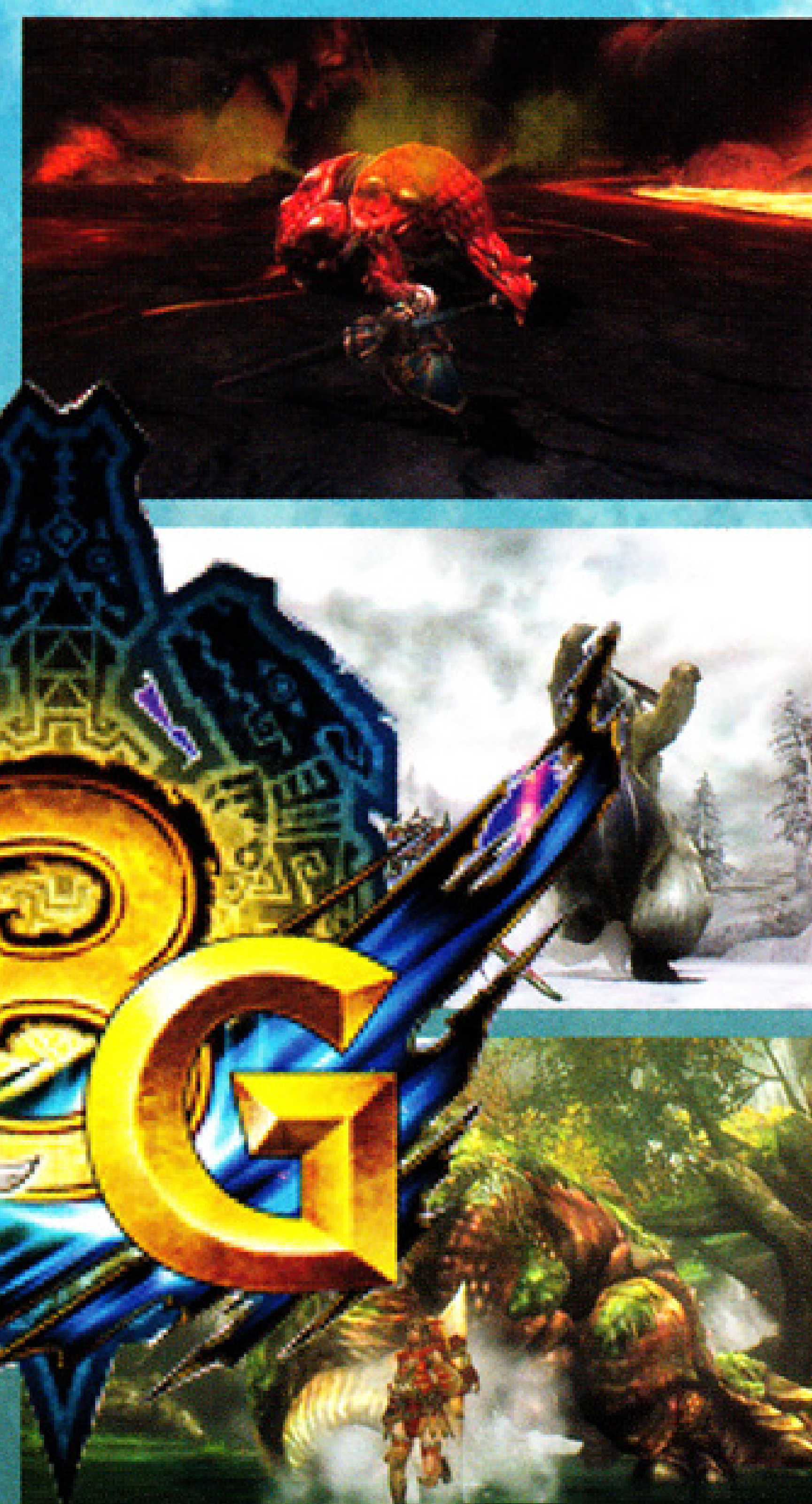








G级解禁在即

NINTENDO 3DS N3DS	本刊译名：怪物猎人3G		2011年12月10日
	狩猎动作	CAPCOM	5800日元	日版
	卡带	1~4人	对应裸眼3D	15岁以上

距离《怪物猎人3G》的发售已经只剩不到一个月了，不知大家是否已做好踏入全新猎场的准备了呢？《怪物猎人3G》中保持3代海战同时，不但有新增怪物碎龙布拉基迪欧斯，新的狩猎伙伴卡巴杨，追加了全部P3系列新增怪兽的同时加入众多亚种，废除3代三段式组合弩系统，在原本轻重弩的基础上追加了解除限制的新要素。配合触屏的新操作方式，相信它定能为你带来一种全新狩猎体验。让我们一同期待12月10日的到来吧。



冻土亚种黑狼龙

除去P3招牌怪雷狼龙的普通形态之外，本作还将登场以冻土为主要栖息地的黑色雷狼龙亚种。



孤高的狩人

雷狼龙 牙龙种

拥有锐利的爪牙与强韧的四肢，主要出没于山林的牙龙种。狩猎之际会吸引无数雷光虫提高电力进入“超带电状态”。

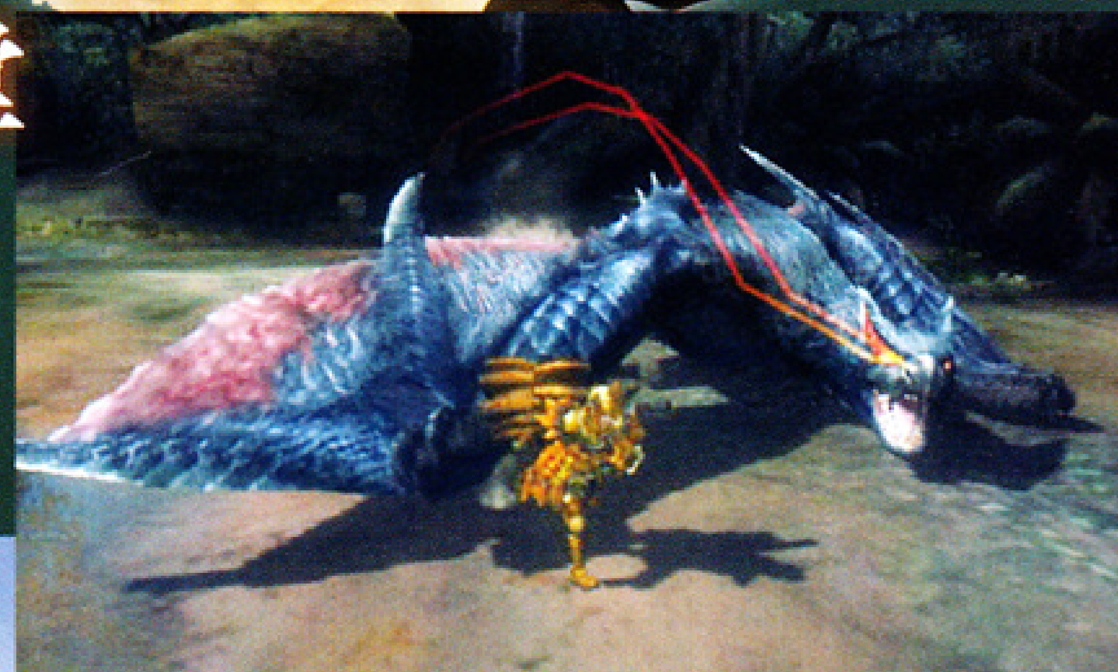


←与通常种槌状尾不同，亚种尾部呈斧状。豪快的攻击无比强力，并会令猎人陷入泥状态。

尾斧龙 兽龙种

赤铜色的外壳以及斧状的尾槌，被称为“尾斧龙”的尾槌龙亚种。适应砂原严苛环境，能在干燥地带长时间活动。

家族齐聚一堂 迅龙再出击



→迅龙以及3代近亲冰牙龙携各自亚种一同出战，经典的拉线红眼依旧。



←沙原中的潜口龙与水没林中的远亲灯鱼龙同场竞技的一天也再不是梦想。钓起它们成为爆钓王吧！



→P系列新加入的卖萌三兄弟也将再次出马，白兔兽等更新加入全新攻击动作。

青赤白同登场

驰骋陆地的白色雷光


↑扩散至接近全屏的苍蓝电击，其强大的威力面前猎人也只有专注回避与防御。


←闪耀的白银鳞片与苍蓝色甲壳，一种说不出的美。

海龙种

白海龙

白色的海龙亚种，拥有迷人的白色甲壳。产卵期的雌性海龙其路上活动能力得以特化，突进与电球攻击以及怒后的放电攻击极为强力。

粉碎一切的火山之主

碎龙 兽龙种

拥有黑亮甲壳与发达前肢的兽龙种。身上附着有滴落一定时间后会爆发的绿色黏菌。利用唾液中的活性化成分令其爆发。挥动巨体，敏捷地使用前脚进行打击攻击。怒后的活性状态下其攻击更为猛烈。

钩月下咆哮的碎龙

←与其他兽龙种同样使用咆哮封住猎人的行动后加以追击。





暴怒后活性状态

→怒后碎龙进入活性状态，身体上的黏菌颜色发生变化，滴落到爆炸的时间更为缩短。

限制解除

RARE-6以上弩限定

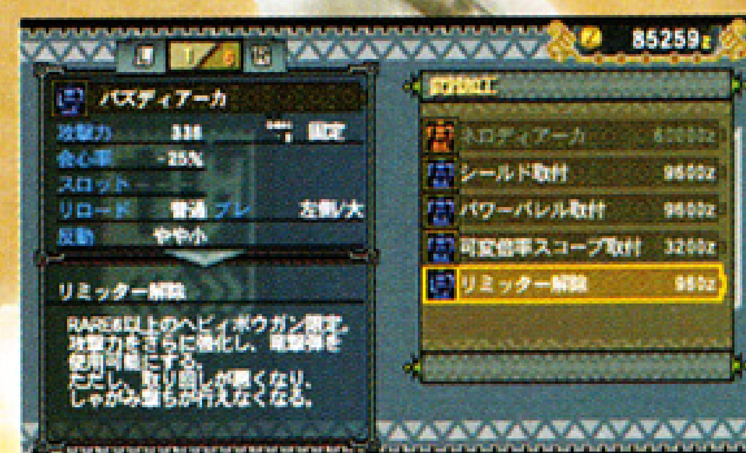




轻弩在限制解除后虽然失去速射机能，但相应装弹数增加。更换弹种后可保持上弹状态，X+A进行全部弹种上弹，并且回避侧移变为侧滚。






↑重弩在限制解除后失去迎射机能的同时，对应弹种装弹量增加，攻击力增加，并且可使用威力强大的龙击弹。




←与铳枪的浪漫龙击炮相得益彰的重弩专用龙击弹自3代复活。

盛怒六天金刚
复仇七星天将

ASURA'S WRATH™

阿修罗

CV 安元洋贵

PS3 / X360	本刊译名：阿修罗之怒		2012年2月23日	
	动作冒险	CAPCOM	价格未定	日版
	蓝光/DVD	1人	720P	18岁以上

《阿修罗之怒》是由Capcom和Cyber Connect 2联手制作的以东方神话为题材的动作游戏。在官方最新公开的两段影像中，一个介绍了故事一开始的剧情，另一个介绍了部分战斗模式。《阿修罗之怒》采用虚幻3游戏引擎开发，以愤怒为主题，强调连续极限状态的爽快感，不被以往动作游戏的框架所拘束，以充满爆发力的动作来呈现画面。另外本作没有联机模式，以单纯的单机游戏来强调充满张力的剧情。

曾经被称为八神将之一的神军统领将军，由于遭到另外七人的背叛，不但爱女被夺走，就连爱妻也因此而死亡，自己则被流放到下界。后来被愤怒引导而再度复苏，并将这股无尽愤怒化成为自己的手臂展开奋战，极端状态下可以变身为拥有六臂的六天金刚。

平静之中隐藏祸端





↑→阿修罗一家团聚并不是幸福的结局，而是悲惨命运的开始。

一万两千年的仇恨

年轻的阿修罗原先拥有美满的家庭，但因为遭到其余八神将的陷害而背上了杀害神皇的罪名。感到错愕无比的阿修罗焦急地赶回家中，却发现妻子已遭到杀害、女儿也被抓走。愤怒无比的阿修罗虽然试图夺回女儿，但被八神将压倒性的力量击败，并坠落至下界。







←同为八神将，为什么单单阿修罗一人遭到了陷害？起因就是因为阿修罗的女儿。

→阿修罗在八神将中的实力并不是最强的，更何况愤怒使他失去了理智，于是被对方轻易地制服了。



为了争夺至高神力

←阿修罗的女儿体内蕴藏着强大的神力，可以大幅度增强神将的力量，于是她成为了八神将抢夺的目标。





←阿修罗的女儿密特拉的结局如何也是个未解之谜。

→另一段影片一开始的这个女孩长得酷似密特拉。



混合了多种战斗系统



←本作的QTE不是让你快速即时反应，而是要找准时机才能获得完美评价。

→主角受伤后能积累愤怒值，然后就可以使出大魄力的连续攻击招式。





↑本作的战斗速度比较快，突出的就是爽快感。同时本作的攻击方式也并不固定，其中还有射击的成分。



←这里是阿修罗复活前破石而出的QTE。



←对付大个子敌人时，最常使用的是远程攻击再配合QTE。



RESIDENT EVIL™ Operation Raccoon City

让所有的证据销声匿迹

PS3 / X360	本刊译名：生化危机 浣熊市行动		发售日未定	
	第三人称射击	CAPCOM	价格未定	日语
	蓝光/DVD	游戏人数未定	分辨率未定	审查预定

本作是生化危机系列的一款第三人称射击游戏，舞台设定在大家所熟悉的浣熊市，剧情介于2代和3代之间。玩家扮演安布雷拉特殊工作部队中的一员，前往浣熊市，消灭那里病毒爆发后残存的丧尸和一切幸存者，以达到毁灭证据的目的。继10月底更新了人物情报之后，11月官网又放出了一段新的视频情报，不过因为只有视频，大家将就着吧。下面将着重配合视频来与大家探讨一下本作的详情。

钢铁样的身躯 不死的传说



←安布雷拉特别工作队队员汉克，多次在队友全灭的情况下生还的"死神"。

↑→浣熊市的警察、幸存者之一的里昂，本作中又会有何种演出呢？





↑为了寻找哥哥来到浣熊市的克莱尔，后与里昂在浣熊市一起战斗。

记忆若隐若现

↓看看影像中的里昂，不知大家的思绪是否也被拉到生化危机前几作中？





↑前苏联特种部队队长尼古拉，手段残忍、冷血无情，作为UBCS小队队长的他，掌握着很多人的生杀。

死一般的寂静更彰显恐怖



←大家已经非常熟悉的恐怖都市——浣熊市，玩家在这里将面对丧尸和生还者，他们都是敌人。

→灯光闪烁之下，在小画面中可以看到克莱尔，那么和他在一起的里昂是不是也在附近呢？系列其他主角灵光再现。





←不知是不是制作者用意于此，视频中给人的感觉太过阴暗，很难看清周围环境。



→配合周围阴暗的氛围，开枪射击时的火光显得格外显眼，让观者为之动容。

丧尸们再度来袭



←看到视频中那些久违了的丧尸，是否有一点点熟悉的感觉？

横的遇上不要命的



→虽然丧尸很吊，但是一旦遇到硬主，就好比羊如狼群一样任人宰割。

機動戦士 ガンダムAGE
MOBILE SUIT GUNDAM エイジ



艾米莉・阿蒙德
弗利特失去母亲后第一个朋友，一直温柔的守护着弗利特，比谁都能理解主动参战的弗利特的心情。

古鲁迪克・艾诺亚
地球联邦军中佐，阿林斯顿基地的副司令官，通过非法手段夺取宇宙战舰歌姬号，成为了该舰的舰长。

弗利特・明日野
在战火中失去母亲的少年，之后继承了家族世代相传的AGE装置，在地球联邦军帮助下制造出高达AGE。

PS Portable PSP	本刊译名：机动战士高达 AGE		2012年夏季预定	
	角色扮演	LEVEL 5	价格未定	日语
	UMD	1人	记忆卡容量未定	审查预定

本作是根据动画《机动战士高达AGE》改编，原作动画于十月开始播映，而本作游戏以重现原作动画主旨为基础，讲述了延续一百多年、跨越祖孙三代的战斗。本作主要分为两种游戏模式，玩家平常要控制主角在殖民地或是战舰等地图进行故事，还有在进行故事后会发生各式各样的任务，在任务中玩家将会搭乘MS，展开充满动作性要素的战斗。随着故事进展也会有改造自己的MS部分的相关游戏内容。

地图区域探索



←游戏平时和RPG一样，要求玩家控制主角在地图中探索，与NPC对话从而推进故事剧情。

驾驶高达的战斗



→游戏中也有充满动作要素的战斗部分，玩家要驾驶MS和故事中出现的各种敌人作战。

蜜蕾丝・阿罗伊
和古鲁迪克一样同是地球联邦军中佐，是一位主要负责宇宙战舰歌姬号的舰内系统相关事宜的女性角色。

亚瑟姆・明日野
这位角色是弗利特的儿子，目前同样还没有在动画故事中登场，所以关于他的信息是很多，奇欧是他的儿子。

奇欧・明日野
目前还没在动画中登场的角色，他是亚瑟姆的儿子、弗利特的孙子，除此之外关于他的信息一切都还不明了。

面向全年龄的高达作品！

Dream club ZERO PORTABLE

ドリームクラブ ゼロ ポータブル

以纯洁的心灵 玩大人的游戏

PS VITA PSV	本刊译名：梦幻俱乐部ZERO便携版		2011年冬预定	
	夜店恋爱模拟	D3 PUBLISHER	价格未定	日版
	卡带	1人	记忆卡容量未定	审查预定

XBOX360上与《偶像大师》并称为艳舞双雄的夜店模拟游戏，夜店大师《梦幻俱乐部》早前曾经在PSP上推出过一作便携版游戏，然而由于PSP的机能问题，各种画面大幅缩水，游戏质量不尽人意。而这次的《梦幻俱乐部ZERO便携版》则是以在今年一月发售的360加强版《梦幻俱乐部ZERO》为基础追加新要素的便携版。与PSP相比进化了的PSV的机能，能否为我们带来值得期待的夜店生活呢？让我们拭目以待好了。

13位美少女等待着你



成人社交场所梦幻俱乐部，这里有着各色各样的美少女治愈你干渴的心灵。当然这里是健康健全的，至少表面上是的。

通过指名各位坐台陪酒美少女，对话听取她们的烦恼，有可能在店外也与她们产生特别的交集。



→积累重金收集购买各位美少女们的隐私画像照片，最坑爹的是随机出卡，话说，游戏做成这样真的没问题吗？——大丈夫，梦大奶！



←脚踏N条船需要一个完善的时间表设计，考验你的时刻到了，少年！

邪恶袭胸犬登场



←长得一副贱样的野狗，以它的视角观赏某些见不得人的画面，之后还能得到美少女的好感度，太贱了。

追加新服装





↑体验与美少女们的各种店外故事。莫忘纯洁之心。

罪恶都市新篇

极致犯罪体验

grand theft auto FIVE V

PS3	本刊译名：横行霸道5		发售日未定	
X360	动作角色扮演	Rockstar Games	价格未定	美版
	蓝光/DVD	1人	分辨率未定	审查预定

从本次公布的宣传影片中，可以确认《横行霸道5》的冒险舞台将包含以洛杉矶为蓝本的洛桑托斯，更细致鲜活地呈现出熙攘的都会百态，可探索的区域延伸至远离市中心的荒野与农田，还出现了直升机、战斗机与喷射客机等交通工具。另有消息指出，本作的舞台将是包含洛桑托斯、圣菲罗与拉斯凡图拉斯在内的圣安地列斯地区，与先前最受欢迎的系列作《圣安地列斯》相同，不过这一说法没有得到官方的确定。

都市阴暗面

←影片中的这段表现的是一个人被老板从酒吧里推了出来，不知道他是伙计，还是喝醉酒的客人。

呈都市百态 香车美女

←一个人驾驶高级跑车在等红灯，有美女从前面走过，但似乎对跑车并不感兴趣。

驾驶经典名车 畅游都市街头

本作中收录了不少新车，这也是游戏的一大看点，但目前还不清楚新车的数量。

↑你在街头闲逛的时候，身边忽然过去一辆好车，还愣什么？抢啊！

逃脱警察追捕

→与警察周旋是系列的传统要素，影片中这个人赤手空拳，后面又有警察还有直升机，看来他是在劫难逃了。

↑影片中还展示了团伙作案，这帮家伙正在抢劫一家银行。

↑流浪者在桥下搭建的临时住所，这里也是非常混乱的区域。

追逐战精彩上演

←本作貌似加强了与警车追逐这部分的表现，不过以往的驾驶感都不太好，希望本作能够改善。

↓警车的追击速度都很快，要想逃脱只能靠高级跑车了。

↑本作重现了洛杉矶街头景色，包括犯罪率较高的地区。大桥下面聚集了一帮黑人，估计在这里捣乱的话不会有好下场。

↑本作的画面和前作相比有一定提升，海边的光影和环境就像是电影拍摄的一样。

←不知道为什么，游戏里居然还有结伴登山的场景，难道本作中增加了观光要素？

千万别迷恋叔 叔只是个传说



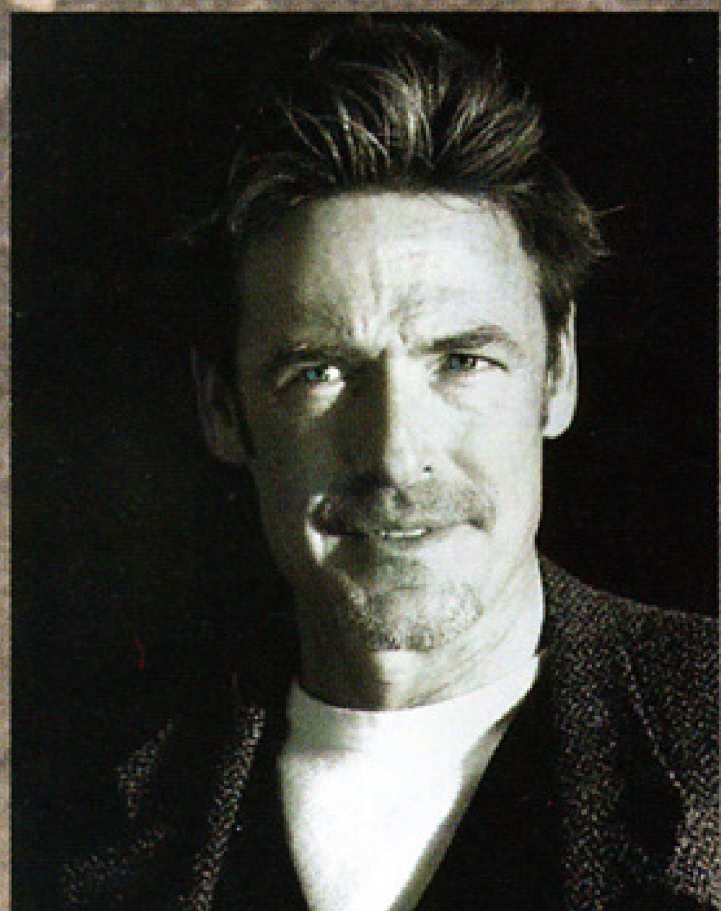
PS3 / X360	本刊译名：马克思佩恩3		发售日未定	
	第三人称射击	Rockstar Games	价格未定	英语
	蓝光/DVD	1人	分辨率未定	审查预定

在目睹自己的妻女被杀以后，马克思佩恩在纽约的深夜疾奔，用自己的方法为她们报了仇，但为了求得从悲伤中解脱，他也因此而染上了毒瘾……距离上一作发售已经过去了4年，到底这4年中马克思佩恩身上发生了怎样的变化？本作的剧情又将会有什么吸引人之处呢？11月初，官网放出了一些游戏的最新截图，新的舞台变成了巴西首都圣保罗，而主角也成为别人的私人保镖，故事从主角目睹一起绑架案开始。让我们从这些截图中寻找一些蛛丝马迹吧。



最后一击霸气十足

↑→"子弹时间"除了可以彰显电影化的视觉效果和对付更多敌人之外，杀死敌人的最后一枪还会切换成特写镜头，全程收录子弹从射出到取敌性命全过程。

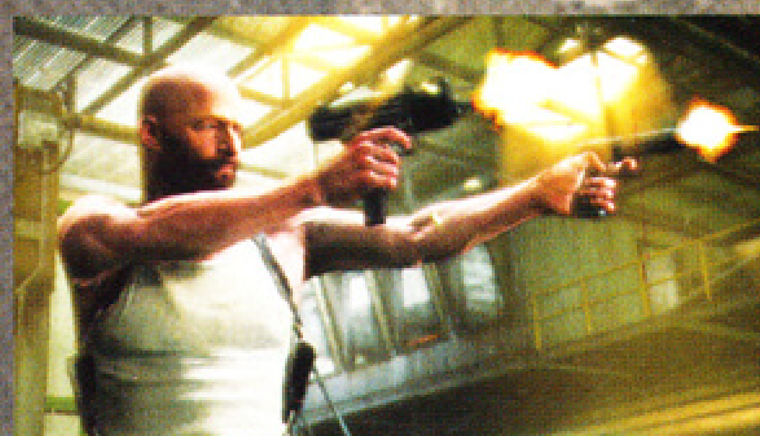


昔日警探今何在

←马克思佩恩原本是纽约的一名警探，但因为某种原因，他放弃正常渠道，选择用自己的方法手刃仇家。



→游戏中会根据玩家的所在位置自动调整视角，看起来更舒服。



新的舞台新的开始

←本作的舞台是圣保罗，而主角也未曾摆脱药物滥用和酗酒的困扰，在担任保镖时被卷入一起绑架案当中。



玩家可持双枪将敌人压制

←游戏中玩家可以最多持两把单手武器和一把双手武器。

→画面与前作相比有大幅提高，沿用Rockstar Games自行研发的引擎，给玩家的感受就想如同在看电影一样。



←枪战要素是本作的一大看点，而且发射子弹时可以清楚地看到子弹运行的轨迹，有利于玩家瞄准。



→马克思佩恩受伤后，代表损伤的红色状态会不断提高，只能通过吃止痛药才能恢复体力，可在周围中找到。



←主角可以在飞身跃起或是匍匐前进的瞬间进行瞄准射击，配合缓慢的子弹时间，就可以消灭更多的敌人。



仿真系统更逼真

→游戏的仿真系统加入了"动作混合"处理后，玩家可以看到游戏中角色们的行动更加逼真和栩栩如生。



热血与美大婶



PS Portable PSP	本刊译名：英雄幻想曲		2012年1月19日	
	角色扮演	Rockstar Games	6280日元	日语
	UMD	1人	记忆卡容量未定	审查预定

本作是一部集结动画（如《库洛洛军曹》等）人气角色的角色扮演游戏。剧情采用了大穿越的异次元幻想风格，不断在真实世界和幻想世界中穿插，给玩家留有更多的想象空间。游戏中也加入了原创角色，不过选择男女任意主角后，另外一方则不会在游戏中再次出现。游戏中选用的动画有10部之多，人物也让人眼花缭乱，更有人气声优们的精彩演出，时隔多年他们的声音依旧迷人，值得期待。

光速男的手段和时间赛跑



←戴眼镜的家伙就是“光速男”，用速度压迫所有的敌人屈服。

→《ROD》中的南希，本图中却看不到那高挑的身材与巨大的“凶器”，实在是遗憾。

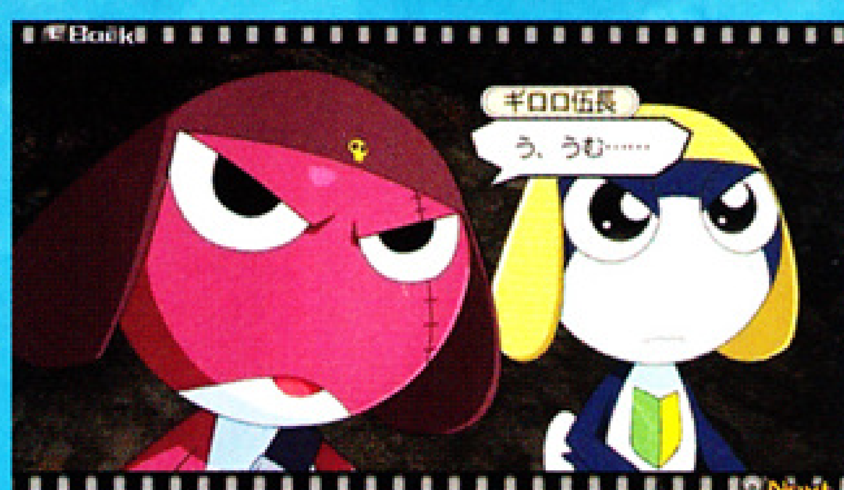


←游戏中随时会出现大量原作动画中的精彩镜头。

→从《库洛洛军曹》中加入的角色，目前可以确认的有库洛洛军曹、基洛洛伍长和塔麻麻二等兵。

那年流行萌军曹





→《ROD》中隶属大英图书馆特种部队的佣兵，火箭炮高手。



←1989年诞生的老牌动画《秀逗魔导士》也有加盟本游戏。

↓为克雷依威斯配音的是人气如日中天的绿川光。





↑战斗时会组成4人小队，每个人的样子都有吸引你的独特之处。

不堂忍

原创角色之一，日笠阳子担任CV。本作的女性主人公，隶属于泽田国际的精英。

泽田美千惠

原创角色之一，金元寿子担任CV。拥有超群的记忆力，是主角的最佳拍档没有之一。

渡英司

原创角色中唯一的男性，主人公，细谷佳正担任CV。隶属于泽田国际，拥有大量实战经验。

电锯美少女





PS3 / X360	本刊译名：电锯甜心			2012年预定
	动作	角川Games	售价未定	英语
	蓝光/DVD	1人	分辨率未定	审查预定

本作是由曾经制作了《英雄不再》、《暗影罪罚》等游戏的Grasshopper Manufacture知名制作人须田刚一领军制作，融合了青春洋溢的可爱啦啦队美少女与血腥残暴的可怕杀人僵尸这两种截然不同风格于一身的独特动作游戏，让玩家可以一边欣赏美女的同时杀个痛快，体验美丽性感与血腥暴力合二为一的游戏感受，游戏预计将于明年上市，对本作感兴趣的玩家可以关注本刊后续相关报道。

僵尸版无双 杀个痛快



←美少女给予敌人致命一击，本作还真是美色与暴力完美结合啊！

→虽然这是一款突出血腥暴力的游戏，但是本作画面真的好华丽。





←本作的女主角朱丽叶是一位非常漂亮的啦啦队队员，擅长各种高难度动作。

→这游戏有时候也不知道是丧尸追咱，还是咱们追丧尸……



←玩家要一边对付敌人，一边观赏美丽的女主角各种走光，这游戏还真是累人啊！

砍它个七零八落

怪爷爷登场 各种猥琐



←这次新公布的影像当中出现了一个怪爷爷样子的新角色，看样子他也没有被丧尸感染。

↓这个老爷爷究竟是做什么的呢？果然有美少女的地方就会有这种长相猥琐的怪人出现，玩家可不要掉以轻心了哦。





↑女主角身上一直带着的那个神秘头颅也充满了悬念，现在朱丽叶把它挂在裙子下面是要干什么呢？

擒贼先擒王 杂兵退散



→游戏中当然也有各种各样强力型的敌人在等着玩家前去挑战。



←孤身奋战时要多留意背后，不能让敌人乘虚而入。不过我怎么感觉图上的这位兄弟下场会很凄惨呢？

电锯甜心 非诚勿扰哦

ついに対決！
鳴上悠 VS クマ

《PERSONA4》角色齐聚一堂，展开激情四射的格斗大乱斗。无论PERSONA还是体术，无论魔法还是飞行道具，样样可行。延续原作剧情结束后2个月的故事，展开天马行空的无限YY对决。

P4U Persona4 The ULTIMATE in MAYONAKA ARENA

自称特别搜查队全员集合

PS3	本刊译名：女神异闻录4 终极午夜竞技场		2012年夏预定	
X360	动作格斗	ATLUS	价格未定	日版
ARC	蓝光/DVD	1~2人	分辨率未定	审查预定

随着十月新番的火热播出，本作《P4U》继续公布新参战角色。至此《P4》的主角们已全员集合。除去常规的作战角色悉数登场之外，负责支援的久慈川理濑本作则作为战斗解说员登场。此外还公布了战斗中给予对方混乱、恐怖、毒、恼杀等负面效果的情报。作为系列第一款2D格斗游戏本作会有怎样的表现，请让我们拭目以待。原作的动画版目前正于每周五凌晨播出，喜欢女神系列的同学请不要错过。

原作角色登场 无限大乱斗



《P4》与《P3》系列的主角们联袂登场，于午夜竞技场展开一场生死决斗。



→白钟直斗的专用PERSONA少彦名以超长的光束剑为武器，拥有超长的攻击距离。击中敌人的效果十分华丽。







↑巽完二与花村阳介的决斗，可以看到左上角理濑的解说员乱入。

←KUMA的专用PERSONA金时童子以巨大的导弹作为攻击手段。



金时童子 专用PERSONA

毛绒戏服界的贵公子
KUMA
声 山口胜平
住在午夜电视中的不可思议的毛绒戏服。似乎与某格斗栏目的主持人有着暗地里的关系。对战时会给敌人带来各种负面效果，回复自己体力等。

久慈川理濑
声 钉宫理惠
原本是队伍中的支援兼情报汇总人员，这次的午夜格斗节目“P-1 Grand Prix”中则作为实况解说。为对战的两方进行加油鼓劲。

白钟直斗
声 朴璐美
侦探一族白钟家的现役5代目。使用手枪进行远距离攻击，善于利用PERSONA的牵制和陷阱攻击。实际上是伪少年妹子哦。

专用PERSONA 少彦名









打造自己的英雄

PS3 X360	本刊译名：灵魂能力5		2012年1月31日
剑术对战格斗	NBGI	价格未定	日版
蓝光/DVD	1-2人	720P	审查预定

由NBGI制作预定于2012年推出的刀剑对战格斗游戏《灵魂能力5》，最近放出了“角色创造”的宣传影片与内容信息供玩家参考。从《灵魂能力4》开始，本作的角色自定系统便开始有了较大的进步，相对于很多游戏只能改装扮的作法，《灵魂能力4》几乎考虑到了所有可以更改的部位，本次的新作沿袭了这一设定，并且更为精细，可选择的装饰图案等等元素也更为丰富，玩家们完全可以创造出一个独有的角色。



自己动手 丰衣足食

←现在的格斗游戏角色数量已经不少了，加入了自定义之后不但人数更多，连自定义本身也很有乐趣。




身高的调整




肌肉的调整




胖瘦的调整




胸围的调整

玩家在自创角色时，可以自由调整体型、身高、肌肉等项目，女性角色的胸围也可以自由设定，脸部则是提供大量彩妆彩绘可以选择。本作可使用的服装配件数量大幅超越前作，还可以加上各种彩绘图样来装饰，身躯上也可以加上纹身或者伤疤，其颜色、角度与大小都可以调整。本作还新增了可安装在任何部位的额外配件，配件的尺寸与颜色以及安装的位置与角度皆可自由调整。

















测试版呼之欲出




ドラゴンクエストX 目覚めし五つの種族 オンライン

WiiU / Wii	本刊译名：勇者斗恶龙X 觉醒的五大种族OL		未定
角色扮演	SQUARE ENIX	价格未定	日语
DVD光盘	1人	分辨率未定	审查预定

下面为大家继续介绍关于DQX的最新消息。官网于10月27日更新了关于“新怪物图鉴”和“伙伴招募、组队”的相关信息，接着，11月7日又宣布了Beta测试版即将于11月中旬放出的消息，测试版应募者仅限日本国内玩家。因为测试版是为开发最终版而做的努力，与体验版有所不同、可以收集到很多来自玩家的反馈，所以不管是玩家还是制作方都对即将开始的开放测试充满期待。

灭团并不可怕 至少我们努力过



伙伴轻松取得



←组队冒险是网游中的一个乐趣因素，在DQX中组队也非常方便，虽然有时间限制，但也可以延长组队时间。



→在寻找队友的时候，最重要的就是要先观察、确认对方的装备和能力，没什么比做一个腿毛在战斗中边抱大腿边看片更轻松的事情了。

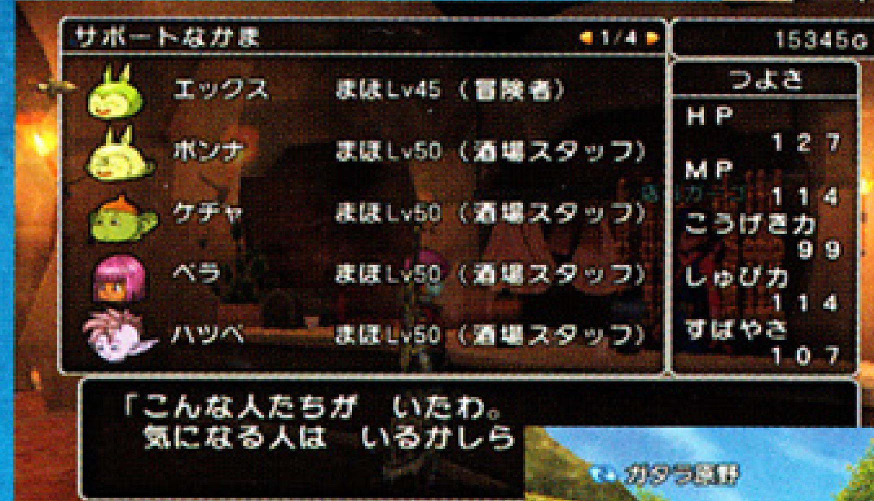
指挥官的决断

→与之前的DQ系列一样，小队中的AI角色将会严格按照你的战斗指示进行行动。



小队情报可共享

←一起冒险的伙伴之间可以进行情报共享，虽然还没有确定，但是种种迹象都表明，本作将有更方便的情报交换。



夜店也别有风趣

←在夜晚的酒店中，通常都可以找到一些有意思的家伙。



→在酒馆里可以进行招募队友，在夜店可以招募到由AI控制的伙伴作为“辅助队友”加入你的小队。在战斗中会按照你的指令行动。

跟随技能真省心



→结成小队进行冒险的时候，如果你刚好手边有事情的话，可以选定一名队友选择“跟随”，非常贴心。

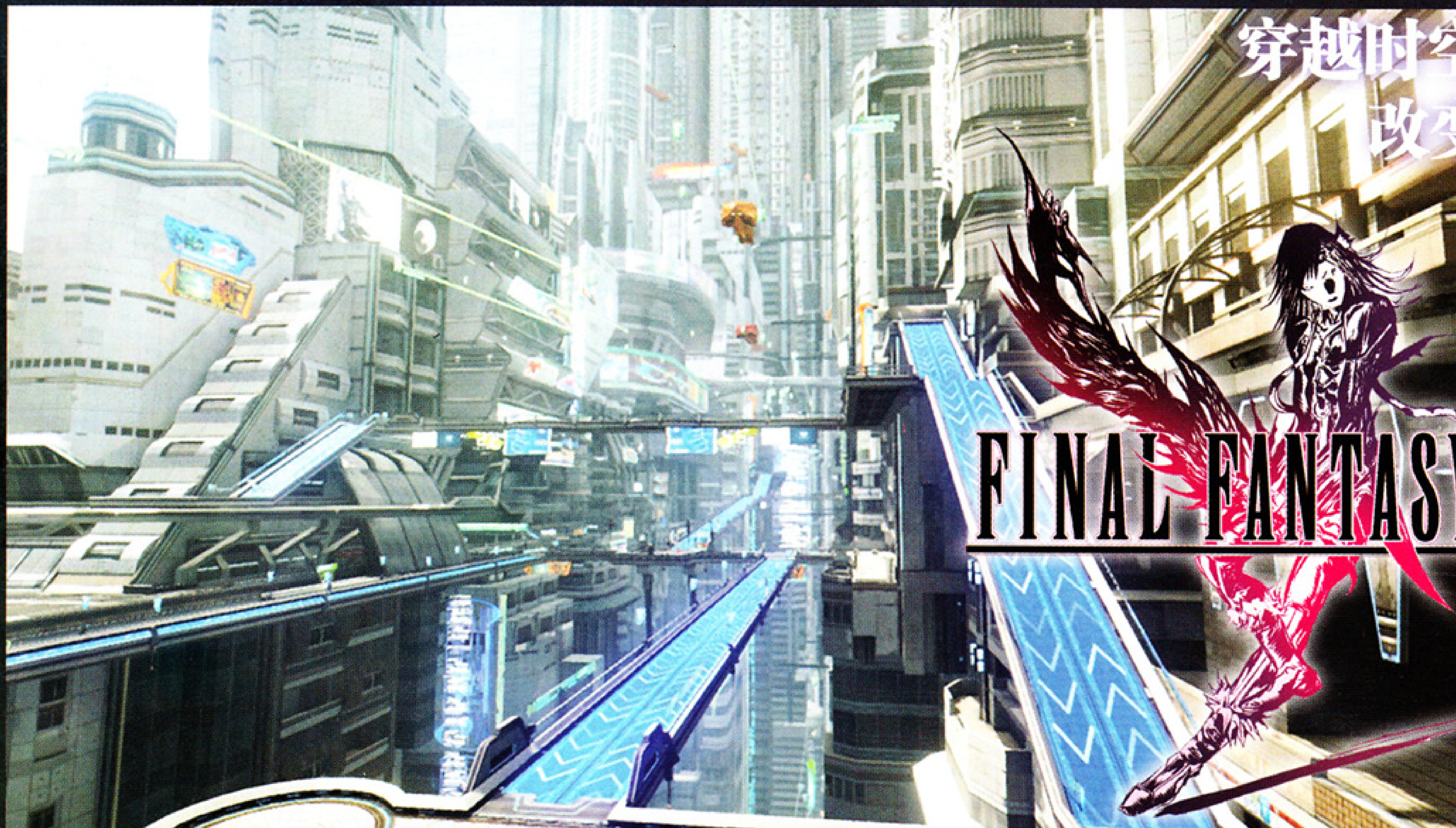




→“辅助队友”是否让你联想到历代DQ系列中那些热血澎湃的一幕一幕，当然这更适合怀旧的老玩家。

冒险因此美妙

穿越时空的勇气物语 改变过去的惊险历程



PS3 / X360	本刊译名：最终幻想XIII-2		2011年12月15日
	角色扮演	SQUARE ENIX	7980日元	日版
	蓝光/DVD	1人	分辨率未定	12岁以上

本作是截至2010年12月底止全球累计销售超过600万套的《最终幻想XIII》续篇作品，故事发生在前作结束之后，故事主要围绕着雷霆和塞拉展开，而前作中登场的斯诺、霍普也以全新的形象登场，在本作中斯诺、塞拉以及新人物诺埃尔之间将会发生怎样的故事呢？随着越来越接近游戏的发售日，本作的相关情报也将会陆续公开，另外这次游戏的官方中文版也确定将于明年的1月31日发售。

时光迷宫 消失的地板



←时光迷宫是存在于时空狭缝的神秘空间，一旦进入就必须解开由水晶赋予的谜题才能回到原来的世界。

时光迷宫 水晶的羁绊



→谜题开始时会显示水晶连接的完成图，玩家要在限制时间内依照完成图的指示连接水晶。

时钟盘指针



←站在时钟盘的数字水晶上按下按钮，让脚下的水晶消失，时钟指针会根据水晶的数字转动，消除指针所指的水晶。

空中巨型赌城 札纳杜宫殿



札纳杜是集合了各种赌博设施的赌城，玩家可以用游戏中获得的金钱兑换赌场代币来游玩各种赌博游戏。

经典陆行鸟比赛



←陆行鸟比赛是赌上陆行鸟名誉与代币的活动，玩家可以亲自驾驭陆行鸟参加比赛，也可以像赛马一样预测名次下注来赢取代币。



→参加陆行鸟比赛的资格仅限于在自己队伍中能参与战斗的陆行鸟，不过登记参赛途中会无法参与战斗。陆行鸟在比赛中的实力与战斗力息息相关。



←陆行鸟能力分别对应短距离爆发力、持久力、每次比赛必须消耗的“比赛点数”与“技能”。

传说中的老虎机



→赌博肯定少不了老虎机，游戏会根据滚轮转出来的图样排列给予奖金，运气好的话瞬间就可以致富。

探索隐藏着的水晶之谜

曾经的叛逆少年 如今已独当一面

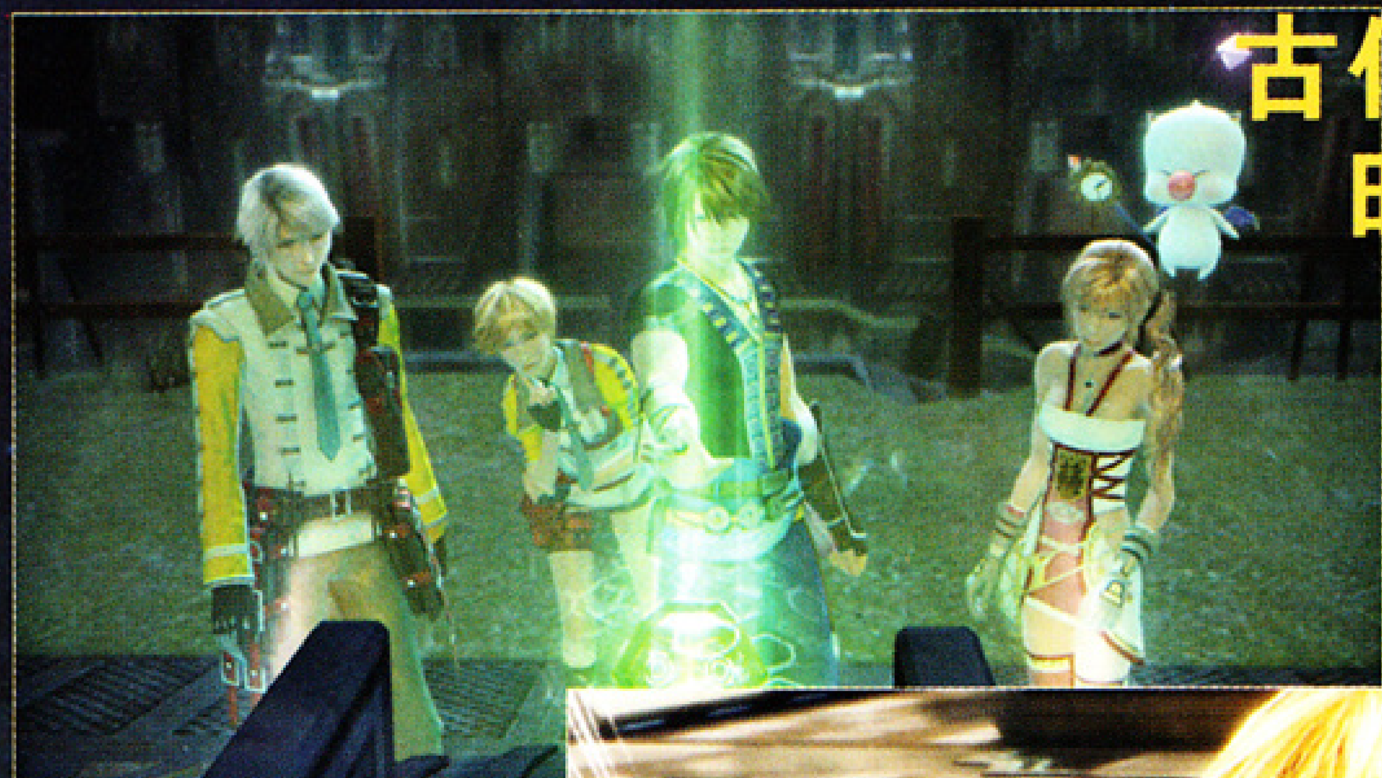
霍普

前作中那个胆小不自信、处处惹人烦的讨厌鬼，在本作中摇身一变成了一位可以独当一面的成熟青年。在塞拉穿越时空来到未来的时候，霍普已经靠着自己的努力展露头角，如今已经是茧复兴研究组织第一研究院的干部，行为举止充满了绅士风度，在研究院内部的同僚中具有相当的威望。





→在本作中整体变化最大的就要算是霍普了。



古代遗迹中时空异变

←霍普在调查古代遗迹时发现了"时空变异"的存在，并对此进行了深入研究。



可爱的后辈 研究院偶像

→亚莉莎·赛德是本作中辅助霍普进行研究的新角色，据说是学院研究员的偶像。



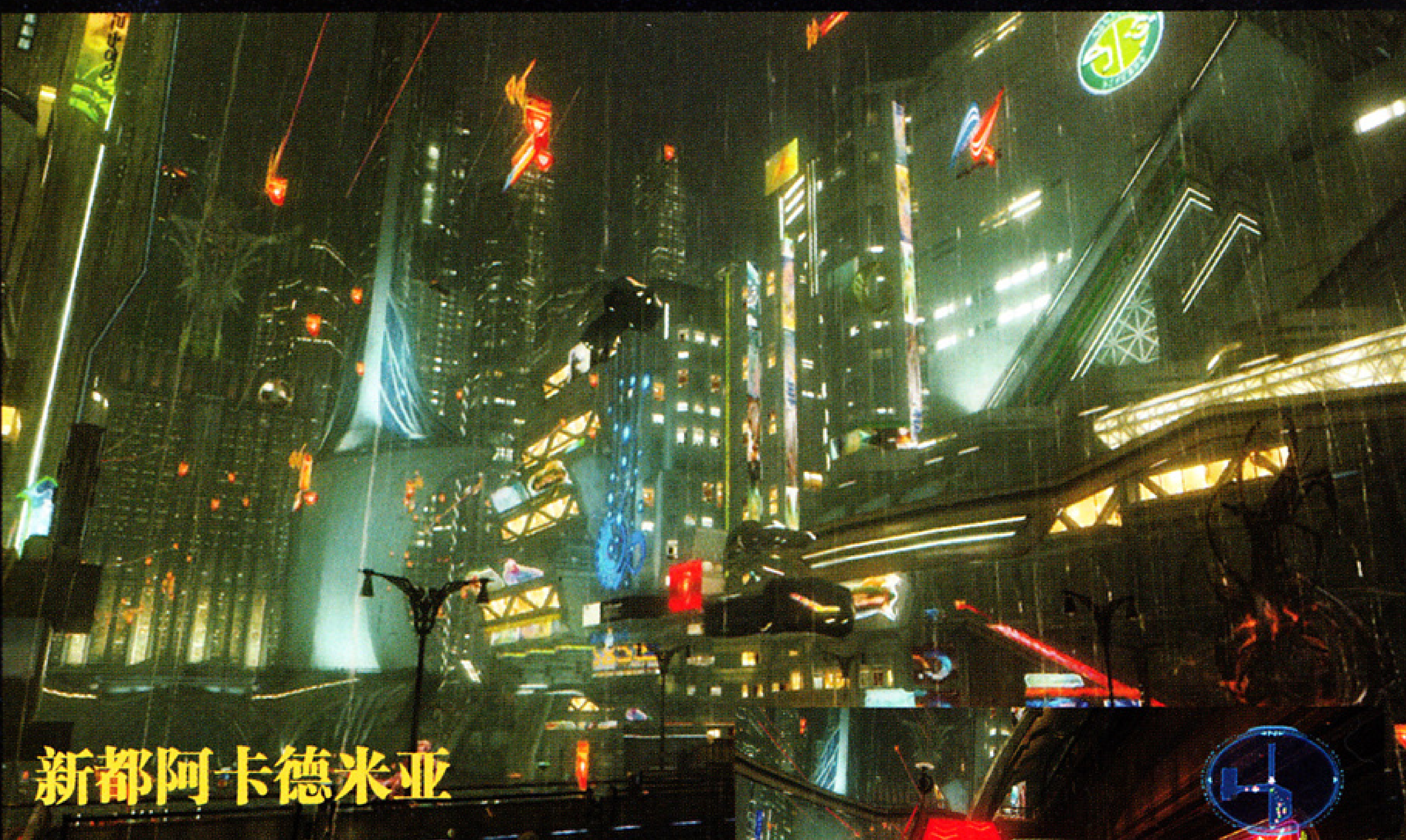
怪兽必杀技强势袭来

←陆行鸟是FF的吉祥物，不要认为人家只是个摆设，这家伙生气了也是很可怕的！



→一盏油灯一把菜刀，咱们的冬贝利又回来了！不知道在本作中这家伙会不会回过头来给咱一刀……

召唤兽登场



新都阿卡德米亚

阿卡德米亚是在前作结尾茧坠落下界之后，取代"伊甸"成为茧的新首都的城市，在复兴研究组织"学院"的主导下发展成了一座受到高度掌控的信息化都市，在这里高楼耸立人口众多，街头遍布着闪耀的霓虹广告牌，飞行的车辆穿梭在城市中间，非常的繁华。但是这里也有魔物出现，塞拉将会在这新的场景展开自己的冒险，前进的道路上一切都充满着未知……









闯关族的家

本期主持：蔬菜汁

17年历史醇厚芳香、少年之友、晚自习必备、可以套上政治书的书皮、大叔偷瞄专用、又开学啦啦啦。

闯家征集来信：北京市东城区安外邮局75号邮箱《电子游戏软件》编辑部收
电子邮箱：DR@vgame.cn

眼力大考验：

以上两张图片共有十处不同。考验你的时候到了！





闯家成员交友录 address book

姓名：杨璟 性别：男 年龄：17
QQ：695070296 地址：湖北荆州荆北路
自我介绍：姬样，等我！

姓名：金龙 性别：男 年龄：28
QQ：110820356 地址：北京海淀
自我介绍：暂无

姓名：反叛的鲁鲁修 性别：男 年龄：17
QQ：462245200 地址：山东潍坊
自我介绍：暂无

姓名：蒋学 性别：男 年龄：20+
QQ：1003220115 地址：江苏常州
自我介绍：暂无

姓名：小无 性别：男 年龄：14岁
QQ：648056273 地址：云南大理永平
自我介绍：菜汁的凑字姬

姓名：波列斯拉夫斯基 性别：男 年龄：26
QQ：29083947 地址：北京
自我介绍：大拿

姓名：金宇松 性别：男 年龄：17岁
邮编：113200 地址：辽宁抚顺新宾县肇兴街87号三单元402 自我介绍：暂无

姓名：望月命 性别：女 年龄：16岁
QQ：330371077 地址：河北承德
自我介绍：才不是傲娇呢

姓名：都很变态 性别：男 年龄：17
QQ：58337646 地址：天津
自我介绍：慢慢成长中



信件相关情报：中秋节长信+随309回函附赠的长信一封

呃，这信是中秋节的继续（众编：你丫的没事干了吗？）……中秋节回了趟帝都，我靠，劳资想回承德咩呀呀呀……想家的孩纸你们伤不起！回家无望，没招了，于是咱滚在家中，瞎调着电视发现……我去！居然能看海贼！于是咱瞬间拜倒在电视机之下，各种蹭的说~（又补了20来话），到时候继续逼着我哥看去，内个苦逼的孩儿爬庐山去了！（人家在江西南昌上学……）

第二天咱溜去了西单……好多人累的说……咱去吃麦当劳儿童套餐就为了一只波加曼玩具的说（差点被挤屎……）……然后去文化厅蹭鼓……于是碰见一堆触手……卧槽，打鬼10伤不起，打松鼠7~8正过度到鬼3的孩子尼玛……感觉自己要努力的东西好多……当宅人真是个漫长而布满荆棘的道路的说……

咩，总之总之，数学课写信的鸭梨山大，昨天返校的时候想买本DR，居然没有，无奈买了动心、俺妹增刊和漫友……唉……要不以后都邮购DR到学校好了……菜叔这事儿要不你帮咱办了吧（估计会挖鼻敷衍……）这是我们的约定哦亲（菜汁儿：谁和你有约定呀KUSO！！）

---------------------不是213分割线和文艺分割线我真的只是普通的分割线----------------------

咱又来了的说，最近画了好多画的说，咩~

最重要的是，现在是十月的说，十月代表着神马？（不是黄金周的说！pia飞）十日新番呀有木有！《Fate/Zero》有木有！《白贼娘第二季》有木有！《灼眼夏娜F》有木有！（被众抽……）好吧，咱承认咱目前没什么把握的都没有追的说……话说求赤银推荐的说（也许女神异闻录咱会看的说，07年内片是渣作的说有木有！）……其实咱动画全是在学校信息课上看的说，每次都拿着个耳机各种冲……上上次课咱看《夏娜》的时候跳出来个地震信息，于是咱来了一句"喵的，地震神马地震，地震你妹呀！"因为戴耳机无法控制音量导致全班都窘了，（果断54我班男的骂咱内个啥……）咱才没脸红呢真是！上次课看的是《乌贼娘第二季03》于是咱乐抽捶桌又被围观了的说……你们丫的没见过看动画的么……关于这次的画~冰雪ミク+Fate+以3DS为主题的原创，内个妹子是安闲铃的说，要注明哦！还有附品书签！暗夜的孤狼——望月命敬上~（老子才没中二的说）

——河北承德 望月命





希望能得到DRER们的祝福电波！！

- 赶在考英语之前完成的这篇手札。希望能得到DRer们的祝福电波。
- 最近突然萌生了攒钱的欲望，突然很想入手一个真正属于自己的主机。原来还因为魔女要独占所以衷心于PS3，但是在我知道这货也跨平台之后，就彻底没有侧重点了……好吧，身为矮搓穷的一员你们伤不起啊。
- 昨天看贴吧里有人在讨论初音，某艾默默的潜水看了看，然后就不能沉默了……身为一个连全HARD模式都不能过的人，我表示压力山大……这是让我怎样啊……
- 想玩TF6，但是懒得弄汉化补丁……想玩枪声与钻石，但是懒得往psp里面放……想练练操作，但是懒得打开电脑……好吧，也许再这么懒下去，我就要长蘑菇了……
- 气温变得让人啥都不想干。上课玩初音EX模式，到后面就跟不上节奏了……因为手指头完全僵硬了……这该死的天气啊，手都是冰凉冰凉的……激唱那个，两只手都用上了，还是跟不上啊！！！

艾德桑曼利： 矮油～望月酱最近出镜率相当高啊～～！那个，话说我们学校也买不到DR的说，要不然汁儿蜀你也每期帮咱寄一本吧亲～～！

猴子： 封闭式学校的恐怖我可算是见识过了。虽然包托福包SAT包直升美国大学，但是学校校址选在鸟不生蛋的地方这一点也够那啥的了。

蔬菜汁： 邮购的事情，咱这边有邮购部电话，010-64472177，还是交给专业人士来做吧。

小沛： 欢迎拨打邮购电话，前几位读者还会享受到小编发射的祝福电波哦~赶快拨打吧。

赤银： 俺之前不是在308期推荐过十月新番了么？不要说你没买到，召唤汁叔！

宇多田： 其实动画多到看不完也未尝不是一件好事，合理安排一下自己的时间吧~

葵邪： 啊，命酱好可年，以后还是在家里宅吧，外面人超多、又没什么可做的。【鼓嘴】



信件相关情报：一封长信+308期的回函

嗯~那啥，308期还是很不错的，话说那圣斗士的封面还真是要多闷骚有多闷骚~啊。嗯~这期杂志来得真早~这杂志到底一月几刊啊？说清楚了先，行不行？看了小赤银酱的模型，于是决定先存7、8个月的零钱，再等过年拿压岁钱然后去找成都XX桥的动漫店消费个八百上千的（嗯，不知到时候能不能存到100元啊~笑）老师说，写信、作文什么的至少要有5自然段，不然要重写！最近眼睛长了个类似小瘤子的东东，左眼张不开，难受啊，不爽啊，话说俺妈曾教育我如果偷看女生上厕所眼睛要长瘤子，可是俺什么都没干就长啦，嗯，有种被人占了便宜的感觉啊。话说俺校美女不少啊，话说最近没啥和游戏扯上关系的啊，颓废了我。话说俺班腐女不是一般的多啊，班上的腐女也很有性格。做我后面的腐女天天拿着个妹子画册，满眼冒金星、满嘴"妹子啊、妹子啊"的。还外加一脸淫笑，你是怪叔叔吗喂？她还是个萝莉控。还有个很宅的腐女，遇见个人就问"玩过无双没？"有一次我回答她，"看人家玩过。"然后就被鄙视了，笑。话说那厮就是那个天天叫我小受的那个妹子啊，俺长得有那么受吗？【咬床单】，嗯~小赤银酱的专栏很有爱啊，要继续努力，你是我现在买DR的第一主因啊。据说小熊长得还不错，我看其实很有伪娘潜质啊，和那《动心》的伪娘是一回事嘛！嗯，发泄完毕，爽了。以上。

——四川成都 蒲智

艾德桑曼利： 原来我以为我是个正太控，结果现在我才明白原来我是大叔控……当然，也控萝莉XDD。其实小智同学（噗）你现在可以去玩玩无双啊，那就是个搞基游戏！妥妥的！

猴子： 腐女？无双？我总觉得腐女喜欢BASARA总多过无双很多吧。

蔬菜汁： 本杂志一月两本的说，你绝对是在上男厕所的时候，透过那个缝隙看了不该看的啊喂！

小沛： 期待"小芝麻"蒲智同学能多发展发展那些美女同学来给电软写信。

赤银： 小赤银酱会加油的！另外，友情提醒动漫实体店JS出没，购物请慎重。

宇多田： 你才是伪娘呢！你们全家都是伪娘！这个句式用在这里可以么？

葵邪： 读过这次的信以后，其实我很想说的是这句话——玩过无双没？小受！



←赤银表示为神马其他人都有写名字俺没有，不看兽耳根本认不出来啊。另外，边上乱入的某命你这个是神马表情？对本座的绮罗星有啥不满咩？



→由于小紫同学因为某些不可告人的原因已经不在了，带班小紫表示这张图画的很不错，原来形象的那股猥琐劲儿一下子变成了某些小清新感觉的东西。赞！



十一月，见鬼去吧！

●我文2:1力克国际米兰，这个赛季我们这些蒂尼真的看见了冠军的希望！
●买了索尼专门为PS3推出的7.1声道无线耳机，我这种对音质没什么研究的人表示，这玩意儿真的挺不错的！就是电池不怎么给力，用两三个小时就没电了……
●最近因为UC3的缘故，小熊再次投身到了轰轰烈烈的网战事业中，不过现在这游戏还没推出DLC，所以网战纯粹是兴趣爱好，不是为了刷奖杯喔~
●在纠结了一下午之后决定放弃ACAH和BF3的购入计划，就像上期我说的一样，每当放弃一款游戏时就好像被人用刀割了一块肉……我就不应该手贱的买零式和其他平台的WE2012啊！
●不怎么用手机的小熊最近越发的发现安卓系统的手机是非常强大，弄得我都想搞一台这系统的手机耍一下了，可是再看看自己的钱包才反应过来，我现在是馒头榨菜党，饿不死就已经谢天谢地了！
●欲望是提醒自己不断前进的最有效的存在，而我发现自己的欲望变得越来越大了。
●最近有些读者一直在询问小紫为什么离开，其实如果您真的是用心的在看杂志，一定会找出答案的。
●这个月末《圣斗士星矢战记》就要发售了，也许这游戏并不怎么出色，但是对于我这代人来说，圣斗士有着不可替代的意义，所以这游戏无论如何都得支持！我相信有很多玩家想法都和我一样。
●小熊是个怪孩子，我很讨厌复杂的东西，即使是稍微复杂一些的都会让我抓狂，可为什么这个世界如此复杂呢？简简单单的不可以么？也许正是这个原因，所以从小我才会更喜欢一个人躲在家里玩游戏吧。
●最近发生了一件很奇怪的事情，编辑部的PS3手柄和我自己的PS3手柄同时报销，难道这兄弟俩商量好要集体罢工吗？不过还好我是一个手柄收集控，家里各种颜色的PS3手柄攒了好几个呢……【笑】



信件相关情报：画着某编画像的白信封+长信一封+309回函

杨璟部分：

今天中午睡了半个小时起床，突然内心一股空虚感，大概是玩了《1/48》的缘故。刚准备想要不要暂停游戏一段时间，结果翻到了这本电软，又突然觉得游戏人生是多么精彩……

看了这么多攻略、测评，一直准备自己弄个处女作，这次终于有机会了，《1/48》的关岛版确实适合弄：初上手、要素不多、类型简单……虽然没机会上杂志，给自己看看也算是梦想的起航吧。其实我真的佩服写攻略的人，他们总能写出我没见到的东西，膜拜……

写了这么多还没出现众编的名字，搞不好会被认为寄错信了，汁叔，居然两期都没被杀，穿盔甲了？

不要问我为什么不继续说下去，因为我的好基友又要来一发……

霸气竺部分：

旅途的小插曲——“原谅我这一生不羁放纵爱基友”（我擦），高三党命苦啊！两次考试都杯具了，话说唯一值得庆幸的是老班把小P还我了，后来仔细想想，这是福呢，还是祸呢？于是乎，我大义灭亲的把它寄放在上面这位老兄家里。（真够悲的）

最近只玩了FIFA12,、尸体派对、纳米潜行者（咳咳，寡人只是单纯的在星期六放假玩玩而已，星期六只放个晚自习……）话说我只对一些动作类游戏感兴趣，不过《尸体派对》只是为了看上面的图片而已（苦笑），对于FIFA12，我的感觉是，踢得没PES爽啊，况且没看到我心爱的中国队，在这本上看到了宫崎骏，很是兴奋，介绍日本漫画当然要有他，但是为什么没有久保带人？作为死忠我很是伤心啊！给个说法啊！汁儿蜀，你伤了一个约定少年的心，再一次画个□○X△诅咒你！

——湖北荆州 杨璟&霸气竺

艾德桑曼利：基情四射的两位又来了啊～XDD菜汁约定那么多少年能全都照应过来么？某艾深表怀疑！ 尸体派对我只是看了看图片就够了……这种猎奇的游戏真心不适合我啊……

猴子：高三了还玩那么多PSP游戏，大敌当前临危不惧，果然霸气。

蔬菜汁：以后在漫画里被杀的机会也会减少很多的。因为我和汤米老湿沟通了一下下，你懂的。

小沛：其实，作为组合写信的人还真是不多，希望你俩继续坚持下去，阿门。

赤银：AKB48啊，这些妹子的粉丝真是多啊，虽然我不是。尸体派对真心好游戏，不过影之书少了动作部分只剩剧情稍微有些不够给力。

宇多田：信封上那霸气侧漏的帅哥难不成是我吗？需要特别说明一下的是：我就是斯内克！

莫邪：霸气竺是女生吗？是女生吗？是女生吗？是女生吗？是女生吗？（明显不是）





QQ留言

史上最强小编蔬菜汁好，啊还有各位小编也好。小沛爱玩格斗我早就知道，但我很想知道你的最好战绩是多少？我的最高战绩是玩kof97连胜36回哦。莫爷为什么没有自己的栏目呢，难道是为了照顾女生吗？最近自己心情一直不好，所以也没心情玩游戏了，影响到我心情的就是她，对了，就是我说过的她（详情请参见311期《电软》“闯关族的家”），自从她回学校之后我就没再见过她，QQ不上、给她发短信也没回复，我已经哄她很久了，可她还是对我不理不睬的，我好想她，我觉得自己要崩溃了，就想在家里面发泄一下。我在这里向你们学习，我从未放弃我也一直在努力，各位请为我加油吧，相信会有奇迹的，如果成功我就买一百本dr作为纪念哦，这是约定。

——江苏常州 蒋学


艾德桑曼利：呃，少年，有时候只是留言短信什么的真心起不到什么作用的说……所以啊，有机会还是更加直面一些才好呢。打电话之类的视频之类的写挂号信之类的……嗯。


猴子：妹子不理你了？你还是太嫩了啊少年。给你两个选择，要么“慎勿为妇死”，要么“自挂东南枝”。珍爱生命，拒绝崩溃。

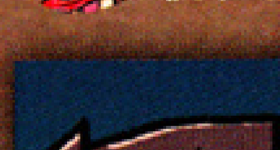

蔬菜汁：珍爱生命，拒绝崩溃。史上最强小编祝蒋学同学早日奇迹发生，我会记得那个约定的。


小沛：上次看到你的信后，一直牵挂事态发展，祝早日跳出大坑。珍爱生命，拒绝崩溃。


赤银：祝你成功，阿门。话说记得之前有位在电软上求婚的同学，虽然成功了但是一百本的承诺却没有实现呢。


宇多田：话说最近咱们闯家有向婚介所发展的趋势哦！难道这是我的错觉吗？


莫邪：花痴少年将学学你好，看！天上的灰机、看！地上的小草，生活是如此美丽！





读万卷书，行万里路。

近不知道怎么了，10月份的气温跟掉进冰箱的温度计一样直线下降，这还没入11月，冬天就来了。最近还赶上一个礼拜的大雾阴天，冻人啊！不过天再阴再冷也是暂时的，太阳一出就会暖和起来，何况冬天来了，春天还会远吗？

最近闲居在家，帮别人翻译了一些英文推荐信，看了之后感觉现在的孩子真是幸福多了，以前学习好不过是上个全国重点，现在家里有点钱的都送孩子出国了。不过要留学也是不容易的，你要不是年级前10名，不是学生精英，没有点品学兼优的事迹，你都不好意思跟人打招呼。当然了，推荐信本来就是要夸赞的么，难得少年壮志，远涉重洋，希望各大国际学校和名校国际部的童鞋们能够学业有成，无论以后是学成归国还是在海外发展，都不要忘记当初培育自己的父母和老师就是了。帮你们写英文推荐信的那个人是电软小编，这个秘密你们哪天要是知道了的话也别见怪，就当是个惊喜吧。



电软官方博客 留言摘录

来 蛋疼的星期一：

小无去死吧，沙发是我的

我还能说什么呢？八连坐神马的都是浮云，沙发是我的嗷哈哈哈，小无吐血吧，小无去死吧（被拖到小黑屋...）

回 蔬菜汁：

【笑】

去屎吧小无！哇哈哈哈哈哈哈！

不知道为什么，说完这句话以后，产生了一种非常轻松的感觉，真心的！

来 小无：

今天下午我想在学校里吃饭，老妈不让，说学校里菜不好，还是回家吃吧，但是想在学校看小说的我还是在学校里吃。妈，我对不起你，如果不是我的任性，事情也不会变成这样...对不起，都是我不好。话说一个沙发什么的，用不着诅咒我去死之类的吧(*´д`*)。

来 时间的终点：

围观小无中……哎呀！为什么我的嘴角露出了淫荡的笑容~

来 飞天一蛤：

战地3在PC上玩了！很好的呀！EA不愧是大厂商，优化绝对的一流！小编们玩了吗？（废话）好了……今天就到这，去刷战地3了！！！！

来 最接近恶魔的人：

一上来就看到小无的沙发神话被消灭我无耻的笑了，看看下一个神话什么时候会开始呢？

310期拿到，现在来电软自爆的读者好多啊，真是帅哥猛男无数。看着闯关族的家各位读者的一封封长信我真是佩服，大家真是很能写哦。

最后照例还是大喊一句：艾德桑曼利我们爱你！！！

来 圣德太子：

那天寡人在寝室里面看日本历史，结果她们说我卖国，我X当时心里的那个气愤呀！！！！！！！！

来 蛋疼的星期一：

我已经半年没摸到psp了，这也太没天理了，混蛋老爸小心我打开蛇红外线扫描，到你房间把小P搜出来

来 qxzh：

我们这里还是夏天，不需要秋裤，另外咱已不是少年了。电软出了多少年，咱就看了多少年。

只是这一两年不太容易买到。

来 时间的终点：

最近陪伴我多年的小P终于在我人格魅力不可抗拒的辐射下，觉醒了自我意识，开始与我争夺摇杆支配权。尽管是如此欣慰，但让我提着太刀直冲黑轰玩迎风一刀斩就有点太燃了吧……因此……我不得不含泪在付出了若干RMB的代价下，重新独占了摇杆使用权……阿门



信件相关情报：普通的牛皮纸信封+一封充满淡淡感伤的信

貌似又有3期左右没给电软写信了，昨天大战岚龙时，忽然一股熟悉的电流进入脑海，插手一看是莱蔬因为闯家字数不够，而发来的带有一点怨念的祈求电波，从中还能隐约看到一个三十多岁的大叔的双手合十，用泪汪汪的眼神看着自己……顿时娇躯一震，赶忙放下手中的游戏，准备写信。不过大叔，你可能发的太匆忙，混进了一些奇怪的东西，下次要注意哦，我简直天生就是你的凑字姬啊。

在没有我的信刊登的这几期，发现自己一直挂在交友录上，是福利待遇吗？亦或是写回函的人太少了的缘故？反正我因此收到不少读者的勾搭，而且都是爷们儿（咬牙）！求妹子啊！但是我不太喜欢主动勾搭别人的说……啊啊，总之我与不少同仁进行交流，例如江西还是广西什么的不记得了的桐生越马曹越同学，以下是我们的对话：

小无“给我画Lighthing姐啊喂！”越“我为什么要给你画？！”无“……”

还真是亲切呢！游戏方面，平坦的猎人之路还在进行着（逆鳞、宝玉从没缺过，第一次0岚龙出了令人发指的4只天空龙玉的人渣）。初音的话，这封信刊登的时候应该发售了吧？超激动ing……

前天把政治考试极端NC的一题发到微博上，结果光原文就转发了9千多次（总转发两万多次）真是烦死了！（好吧，我是在欠扁的炫耀XD）

——云南大理 小无


艾德桑曼利： 诶~？有新初音么！？完全没有消息啊可恶！目前还在痛苦的刷初音2的表示压力超级大。我看我也就打打最低模式了……


猴子： 围脖是个好玩意。大家一起欢乐，一起蛋疼，一起happy到天明。


蔬菜汁： 其实这几期一直把小无你挂在交友上面是因为我懒得码字，嘘~这是秘密。


小沛： 小无你和曹越之间的对话还真是让人无力啊，他不是广西的是江西的。


赤银： 你的岚龙事迹在微薄上听说了，新初音昨天就出了，旁边的宇多田正在拼命摁呢。


宇多田： 你身为一名爷们，凑字姬你妹啊！给我去墙角画圈圈一百遍啊一百遍！还有小孩子家家的要什么妹子！再加罚一百遍！


莫邪： 在进行着平坦的猎人之路的小无同学，我这里上班不让玩猎人啊啊啊啊啊！



←第一次见到望月命，她还是一个初二的小女生，三年过去了，她变成了一个高一的小女生，但是却很不高兴她把我画成一个小女生，嗯嗯。

终须有与莫强求……



- 赶火车没赶上……果然我是被上天所舍弃的孩子。
- 祝福那些给老子挡路的家伙……NND。
- 对世界微笑的孩子，世界会还你一个微笑……虽然很多时候不尽如此，但是我们不应该因此而放弃微笑。不过对那些无故对我们怒目而视的家伙，我们完全可以祝福他们一生忘记微笑这个表情。
- 人生有得有失，患得患失不会为你带来你所没有的，怨天尤人不会帮你找回你所失去的……所以，欣然接受我们的得失好了。因果轮回，善恶有报。时间与世界会给我们属于各自一个答案。
- 3DS红色三倍速已入。万事俱备，只欠东风。12月8、10、22日快点来吧。
- 上周末去看了电影《转山》，好想有机会和某人骑行一次拉萨。之前把车已经买了，但是由于各种缘故未能成行，实在是一生的遗憾。但愿下次不会了。
- 在路上。

日行一善……真的假的？靠谱～

以天天给老年人让座为标准日行一善着。希望哪一天神明开眼，赏我六、七套房子，这样我就可以不用去上班了，天天在家多好，但是如果这样的话，估计自己活不到五十。

最近越来越觉得自己生活的不错。有人说我目光短，应该把目光放的长远一点。但这让我说就是慢慢来，人要知足，只要努力了，生活总会一天天变好的，毕竟饭要一口一口的吃，路要一步一步的走。

都11月份了，目前还是没有标准型北方冬天的感觉，也许还要再过些日子。对于冬天来说，无疑是所有胖子们的福音。不说其他人，四季中我最喜欢的就是春秋冬，夏天的不要。

最近玩了玩PC上面的《辐射 新维加斯》，说实话这游戏太合我的胃口了。广阔的地图、海量的对话、错综复杂的势力、种类繁多的道具等等，总结一句话：高自由度下废土求生之路。本人天生对这类的游戏没有抵抗力，就是喜欢那种无拘无束的游戏方式。你所做的每一件事都决定着你的声望（就是其他NPC对你的好感度），目前游戏中的我依然人畜无害中（这比喻对吗？），当个普通人真好。

“老板，来瓶核子可乐，我要瓶盖。”

信件相关情报：QQ超长邮件

时光稍逝，天气突然就凉了起来，众编保重，小紫保重。

与天气相反的是心情，最近真是大好，众多大作也发售或即将发售，或许这是个浪漫的冬天。一好友总是在我面前说战地3各种好，在说了一大推专业名词后，我说：恩，我会买WM3的，朋友当场石化。其实我不是挑游戏，只是那货真的不对我的胃，宣传向来在我这起不到太大的作用，相反宣传有时候还会带来不好的影响，想想EA之前的各种吹嘘，实际上的效果作为一个没有斯巴达基因我真是看不来有多好。嘛~权当WM3是个是时尚品，而我是个追求游戏时尚的人吧。

从朋友那里借来的360摆在家里有些日子了，目前通关的游戏是生化4HD，通关次数为LEON模式NOR4次，PRO1一次，ADA模式2次，别说是你们，连我自己都很震精，果然大部分美式游戏还是不适合我的，就更别说美式主机了。表示咱还是继续等待FF10的重制版吧，目前比较关心的就2个问题，重制的是日版还是国际版，该死的鸽子王SE什么时候发售，来个试玩也成啊（当然是在V发售后拉）。想当年纷争和零式（当时还是13来着）一起放出的消息，如今纷争2都已经玩烂了零式才缓缓的出来。嗯~SE是个大公司（你要想发展网游，来中国呀蠢货，在日本折腾2年能创造中国一个月的价值吗？日本厂商死脑筋）。

------------------------话题转换线------------------------

近期360借给好友，于是他疯狂的扫荡着上面所有的光环、战争机器系列以及心灵杀手，2周（其实按他的工作时间，就晚上一小时加礼拜天），目前仅余心灵没穿，那机器对他来说可能值得玩的就这些，其他的游戏大部分都可以在PC上寻觅到，而且还是破解中文的（这是他说的）。我好奇之余问了他，为啥我玩起来不觉得有多好，他回答：家花不及野花香！~（敢情这小子也不是啥好货）。好吧，听到他这么说我也比较认可，所以还是果断放弃购买3DS的计划，等他这个任饭买了之后我玩玩即可（算算也就马里奥和零我想玩玩）。神马？你说PSV？呵呵，不一样的，我是画面党，掌机狗牙我已体验腻味了。

------------------------话题转换线------------------------

最近上班各种悲催，老板像是一下子失去了几百万似的，工作起来节奏各种变快，妥妥的，每天我都是绷着一种叫做蛋疼的面容，怀揣一种叫做凌乱的心情。还好这是个做手机游戏的公司，加加班神马的还是可以打发打发的，要说这里有啥是最值得高兴的，那就是这里玩游戏的妹纸大把大把的，基友一片一片的，不愁联机找不到伴儿，不过不知道为什么公司有3DS的人少之又少（难道是因为没有破解的原因？我可不是在黑任，我也没3DS）？写到这里不禁让我想起了，貌似我上两次写的东西叔儿都没有登（你以为我不买电软是吧……画圈圈咒死你），难道是上次吐槽不多的缘故，那这次肯定包您老满意。

最近吧里（也是电软里）桐生越马（桐生一马+越前龙马+本人的混合？求解）加了咱的微博，发现这孩纸画画太低调了，喂叻喂你懂得，应该高调些，至少保留些还原度啊。闯家现在很流行一起上，比方说近期的萝莉党（一来就一票子，安闲铃，望月，艾德也算上吧），哎~~一片和谐啊。可惜了咱对口袋、太鼓不感冒的说，还是MH、如龙这种硬派，马里奥这种乐趣十足白玩不腻的，FF10这种优秀的剧情和系统类的游戏比较合我的口味。

嗯~没啥需要吐槽的了，罢笔。

——安徽 空末年

艾德桑曼利：不知道刺客信条基友会和COD算哪派啊，反正最近这俩玩意玩的紧。话说，桐生越马的名字我当时在心里也是这样默默的吐槽的……噗>.<

猴子：FF10真的要重制的话请考虑下我等玩家的心情，不要在国际版里放英语音轨了吧。日文界面英文配音有多蛋疼啊。

蔬菜汁：这次吐槽真的很多，而且帮了我的大忙了，真是麻烦你了末年大兄弟！

小沛：看来汁叔的诱拐技能又提高了，要不要给闯家加页呢……嗯~有待考虑。

赤银：3DS上有MH啊！必须买啊！反正我已经买了。PSV等明年《PERSONA4》。

宇多田：如果FFX重置的是国际版，我相信SE会被我们的口水淹死的，那蛋疼的英语哟！

莫邪：做手机游戏的这位兄弟，有时间交流下做游戏的心得呗。

信件相关情报：官方邮件

当我第一次看电软，接触到电视游戏，并深入了解，被游戏的画面和故事深深吸引，我就想好，这辈子一定要买台主机，本打算买电脑的钱就这样投资到魅力无穷的PS3上去了，而且入得是正，高昂的游戏盘，令我游戏之路走得很艰辛，但是既然做了，我就不会后悔的。何况这是第一次做自己喜欢的事。终于告别了痛苦、烦躁的网游了，以前的那些戏友如过眼云烟，只有几位还在我的QQ好友里，上线了也不说话，到头来，还是孤独的去玩。电视游戏最大的特点就是丰富的故事性，引人入胜，所以我觉得还是值得这么做的，毕竟现实中的朋友才是你真正的朋友。电软里，编辑部的很多成员，菜汁，宇多田，猴子，莫邪，还有漫画家汤米，我都羡慕你们，游戏玩得那么好，攻略做的也很详细。虽然我现在仅有三张游戏盘，但我坚信在我的求学生涯，我会攒齐所有高质量的游戏盘，游戏完不完美，我就不能把握了。向宇多前辈学习，努力白金，天天向上。最后，还是那句单调但是也很重要的祝福，祝你们身体健康（这是玩游戏的本钱），天天开心（玩游戏的精神支柱）……

——安徽 六安

艾德桑曼利：自从DNF和CF让我彻底伤心之后，我就对网游敬而远之了……于是现在老老实实的刷着初音EX模式，好吧，虽然玩得手都抽筋了。

猴子：正版游戏路漫漫，少玩网游多攒钱。为游戏投入是应该的，只要别为玩游戏搞成负资产就行了。

蔬菜汁：同学，看过你的信后，真心觉得你懂得事情真多啊，道理还懂得挺多的。

小沛：现实中的朋友才是真正的朋友，不过网络上交到的朋友也非常不错哦。

赤银：没有我没有我没有我没有我没有我没有我没有我没有我没有我（无限碎碎念）

宇多田：原来小艾也在玩初音啊？我家那位刚把Ex的激唱过了，我表示压力很大啊……

莫邪：我也很羡慕你啊喂！明明那么小的年纪就玩了呢么多游戏的说！

《电软》回函卡讨论话题

本届TGS最令你失望的消息是什么？简单说说理由。

杨璟 湖北荆州 作为一名标准的DD，这届TGS几乎没有什么令我失望的消息，《MH3G》上3DS对我也没什么影响，要真有一条，只能说《DMC》的具体消息还是不多。

小无 云南大理 MH向3DS靠拢。

望月命 河北承德 口袋呀！口袋妖怪新作没有消息的说！（内牛满面）

都很变态 天津 最失望的应该就是PSV中文游戏有点少，如果PSV也能像PSP一样破解的这么彻底，正版出不出中文那都不叫事儿了，反正天朝的汉化组都很有实力。

陈佳伟 上海金山 PSP限量版“红黑双色”实在太难看了，而且3000的红没有2000的红来的好看。PSV马上就要发售了，索尼还推出所谓的“限量版”，只说明一个词“坑爹”，你当玩家都是XX啊！索尼你太狠了。

你玩的最拿手的游戏是哪款？来和大家炫耀一下吧。

杨璟 湖北荆州 话说最拿的出手的就是《求生之路2》了，虽然没有X360，不过PC版至今65个成就除联网的以外，就只差几个单机成就，也不错了。虽然专家至今未通一关，不过我也很满足了。（话说Valve干嘛呢，《求生之路3》你出不出啊！）

小无 云南大理 终于有这个啦！哈哈！最拿手的其实是《超级马里奥》，有两项纪录，一是到最后一关积攒了20多条命，还有分数突破上限（100万还是1000万来着？）

望月命 河北承德 《口袋妖怪》、《铁拳》、《太鼓达人》、《街霸》……

总值水平都一般般……（自从被沛爷虐过后自尊心归零……）所以说《铁拳》吧！（众：喂！）话说某年某月某日和同学一起去街机厅想霸机的说，于是来到《铁拳》前，发现已经有人抢了，咱自然想把人赶下台，扔了个牌子，用的LILI（莉莉，本期有个介绍的说，309期）把人踹挂了……没想到这货贼有钱的说，追着咱打了五六局……再望一眼咱手里才俩牌子……有钱人真好……打到六局时，同学提醒咱到点了的说……于是咱丢下把就撤了，咱貌似再下来的时候望见对面和咱打了几局的大叔一张囧脸……于是咱扬长而去的说~（反正咱打死也不和沛叔打铁拳的说……）



信件相关情报：普通牛皮纸信封+两只黄鹂鸣翠柳邮票+309回函+一封长信

各位小编好久不见！一个暑假我都没有再来闯家冒泡了，实在是不好意思啊，于是今天特别写信一封来发泄一些突如其来的“内骨子兴奋劲”了！以后我还会常来闯家看看的。

现在已经上高三了，学习更紧张了，不过电软还是要看的，而且还是上课看（坏笑），在暑假中发生了很多事，去北京玩了一趟结果没机会去编辑部看看（组团去的悲哀啊……）而且还被菜汁叔QQ上发来一句“不写写XX网店的经验吗？”，为毛把我拉过去一起凑字数啊。当然这只是开玩笑而已，其实我很高兴可以帮到菜汁叔，以后需要凑字数的话我还是可以帮你的！这是约定！

在写这封信的时候，任天堂秋季发布会和东京电玩展都已经结束了，看到PSV已经确定发售日期了！而且没想到3DS年末大作那么多！（老任给力啊！）《怪物猎人3G》的登陆地也让我异常兴奋啊！年末那么多大作让我感觉那多花的一万日元都值了！不过年末在不破解的话……我的钱包表示压力很大……



由于“内股子兴奋劲”的缘故，我在写信的时候手一直都个不停，字写得太烂，请各位小编见谅了，最后一句：艾德桑君是个好同志！

——山东潍坊 反叛的鲁鲁修

艾德桑霉利： 啊哈，我这本质被你发现了！【去死吧！】某艾表示对PSV没有过多关注，毕竟亲爱的老妈告诉我，在我工作之前，这是最后一份有关游戏的礼物= =

猴子： 高三上课看电软……这事当年我也做过。还在课堂上玩GB哩。

蔬菜汁： 鲁鲁修同学，谢谢你暑假期间帮我写开低成本网店的经验给学生朋友看，3Q啦，以后也拜托啦。

小涵： 这封信刊登的时候，又公布了好多3DS大作，内一万元，值了！

赤银： 没花那1万日元的某人表示真的很值，年末3DS果断给力啊！PSV明年再见！

宇多田： 我的天啊！汁儿叔你究竟收买了多少位读者帮你凑字数啊？我整个人都orz了……

莫恐： 看样子咱也应该去买个3DS，反正也可以少花个1万日元，哼哼哈哈。



终于去了一趟女仆餐厅！



- 11月6日，我人生中的又一个第一次！日式女仆餐厅！！那叫一个爽啊，不过，是暗爽。因为老婆一直在身边，我连人家的脸都不敢多看，更别说其他的了。下次一定和赤银、宇多田他们再去一趟！
- 11月7日，当我把女仆餐厅之行告诉编辑部的这群狼之后，马上得到了群体响应。我果然没有看错这帮猥琐的家伙！看他们一个个口水流一裤裆的衰样儿，我更加坚信：他们真是和我志同道合的好兄弟啊！
- 恐怖的11、12月来了，钱包大限将近！看着它悄无声息地渐渐消瘦下去，我心如刀绞，却又无力挽回。瘦下去的只是我该有多好啊。
- 喜欢《寂静岭》的玩家，可以在冬季到北京来看雾。同样的令人窒息，同样四处充满杀机。不同点是，游戏中的危险来自于怪物，这里的危险仅仅只需呼吸。
- 听说房价下调了，太好了！按照这个速度，再降10年我就可以考虑买房了！

龙哥热线

本周龙哥再次缺勤，也是由小编蔬菜汁临时代班龙哥热线栏目。

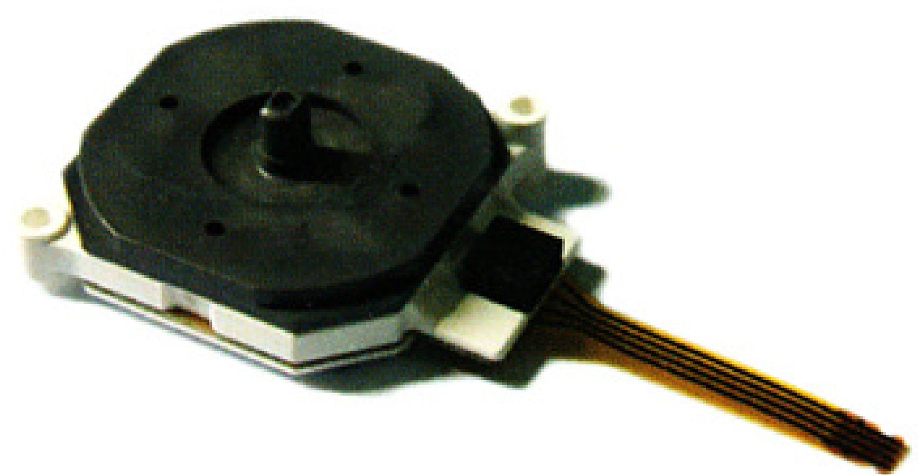
请各位对龙哥有着别样感情的读者谅解。

比较啰嗦的前言

在这个节奏很快的世界里生活，就如同逆水行舟、不进则退，在策划本期“龙哥热线”栏目的十天之前，因为缺少读者问题的原因，小编到网上发帖进行求助，十天以后已经硕果累累。虽然二十多个回帖中有不少是插科打诨的问题，但却能隐约感受到读者们的娱乐精神在其中，作为游戏杂志，能让大家开心和满足当然是第一位的。然而在众多留言中有一位叫作“snowboygw001”的朋友留言道——“菜汁同志你好，由于已经知道真的龙哥在很久以前就离职了，所以就直接叫你了，咱们年龄应该差不多都是年长的80后，最近下载了个战地3，虽然是PC游戏不过画质的确很好（虽然我的PC不是什么高端机）。我现在只是闲着无聊给你留个言。我最早接触电软是在98年左右，具体时间真是记不得了，是同学的哥哥在我们这的省会城市买了一本当时看的真是过瘾，虽然也记不得当时看的是什么了……不过那种感觉至今仍然记忆犹新。现在对游戏已经没有当时的那份激情了，挺佩服你们这些编辑的，能持之以恒的玩下去。最后希望你们能一直把电软办下去，等兄弟有钱咱也给你投个资什么的，总之电软加油！！！”说来惭愧，因为很多原因我早就已经不能再持之以恒玩下去了，但还可以为杂志做一些“与读者交流”、“协助大超人汤米做漫画”这样的幕后工作，最后我想说的是，我也很佩服你们这些死硬派读者，有那么多资料详尽的网站还来买杂志看，真是败给你们了……至少我们也不会输给你。

Q 我的3DS摇杆里头裂了！怎么办好T T

——网友 小舅子り大人



A “小……人”你好，接到你的问题以后我马上多方查找线索，现总结如下：1，有可能你看到的是接口的痕迹，那不是裂，而是本来就内样儿，小编因此去浏览了很多游戏论坛，之后也发现有不少玩家错把摇杆下面的黑色垫片的样子看成是裂开了；虽然看上去就像是裂开了似的给人一种上午到公司不想上班、中午吃完饭无论如何想睡一会觉、下午下班前又心猿意马的心情，但是希望你踏实接受这种根本不是裂开了的现实，继续去把3DS玩起来吧。2，如果真是你摇杆的问题的话，现在也有配件单卖，可以买来调换下，淘宝上的价格大概是50元以内。

Q 求请问目前编辑部有多少代班编辑？？？？

——网友 莫逸

A 莫逸你好，目前龙哥热线的代班编辑只有蔬菜汁一个，天有不测风云，如果哪天我挂了，就会由其他人代班了。虽说只有我一个代班编辑，但是有问题不懂的时候，向其他编辑咨询时，他们还是很配合的，而且知无不言言无不尽就像葫芦兄弟一样的关系，一个葫芦被蝎子精还是蛇精之类的妖精欺负了，其他葫芦就群起而攻之。而且就算是葫芦之外的老头儿被欺负了，葫芦兄弟们也不会撒手不管这样，我们内部就是如此的团结。（PS：之所以这么写，是因为刚才那几个尿喀编辑一直围在我身后，不得不那么写，真实情况根本不是刚才写的那样，别说是葫芦兄弟了，简直是黑猫警长里猫和吃猫鼠的关系、邋遢大王里小邋遢和臭老鼠们的关系一样，问他们一点我不懂的问题，他们先是支支吾吾磨磨唧唧，最后答案还都是我自己上网查到的，好了发泄完舒服多了）

Q 必须说在第一遍玩FF8时毫无悬念，但二周目后我实在觉得Squall的生死是个迷，毫无悬念这样的看法，也许制作人都没有。

——网友 凌鑼伊

A 坦白的说，Squall没死，游戏结束时的CG里有这样的镜头，rinoa开始显现出一脸惊喜的表情，接着与Squall相拥在一起。
抛却剧情留给玩家的悬念，制作人到底是做什么的？在每个游戏里的作用其实都不一样，有时事一款游戏的财政支出，有时负责全体人员的协调与幕后，有时则亲自下厨制作剧本和游戏的世界观大环境。不过，像这么经典的角色扮演游戏，相信每一个参与的游戏人都会吃透剧本与每个人物角色，才能将想要表达的东西完全表现出来。我想，他们一定知道自己想做出的是什么样的东西，所以那样说是很失礼的，嗯嗯。



Q 弱弱的问一下：是不是只有NDS需要烧录卡呢？那3DS呢？好吧，咱起步比较晚。想入手但是完全不知该怎么办好呢（怕被坑）~

——网友 眼中乐土

A 目前3DS的烧录卡也只能玩DS游戏，能玩3DS游戏的烧录设备还没有制作完全，不过如果你有想支持的游戏人的话，请你购买他的正版游戏，因为包括烧录卡在内的设备都属于盗版，虽然使用起来很方便也很省钱，但只是第三方获利，制作游戏的团队则根本不会收到任何回报这样。

Q 最新版的PS3是什么型号的？

——网友 牛肉伊面粉



A 最新版的PS3是今年6、7月份发售的320G硬盘版CECH30XXB。

Q 我想请问一下，如果在游戏中遇到了独一无二的BUG，由于只有自己一个人遇到了这种问题，所以GM不给处理，该怎么办呢？

——网友 飞天小青蛙

A 只小青蛙你好，既然你说到了BUG和GM，我想那一定是一款网游，不过虽然是家用机和掌机专门杂志，但也还会为你解答这个问题，因为随着越来越多对应网络的家用机游戏以及掌机游戏的出现，这样的问题其他玩家说不定也会遇到。

首先，既然你遇到了BUG，那么联系GM就是唯一最简单高效的办法了，网络游戏的GM是无所不能的，我想你说的GM也解决不了只是你的一厢情愿，多一点耐心，因为他们要处理的问题也很多，压力非常大，多一点耐心和理解，生活变得更美丽。最后一句，祝愿世界和平。



WE2012怎么防直塞?

——网友 放心猪肉





问了几个前辈，得到了这样的解答，（手控模式下）1，提前预判对手的传球线路，控制后卫封死、不要轻易扑球；2，看到对方无球队员跑动，控制我方球员跟住；3，中后卫尽量往后拉。



辐射3 已经更新过的版本，最多可以同时带几个伙伴的说?

——电软画师、“拯救世界的超人”汤米侠





想用这个问题难住我然后在下次商量漫画的时候羞辱我一番居心叵测用意歹毒不过却是我背靠背的战友说不定这样做也有你的良苦用心的汤米侠，你好，我拜访过度娘了，得到了这样的回答。

如果利用专属任务的BUG的话就是5个伙伴，如果不利用这个BUG的话，就是4个伙伴。不知道这样的答案你是否满意？以后也欢迎你经常来龙哥热线提问。



一个问题，小紫怎么不干了?

——网友 devilfinal12、空末年



一块铁嘎达在进入工厂以后，要面临被车床车成螺丝钉和螺丝母的境遇，不关你是愿意还是不愿意，从此以后都要做一颗永不生锈的螺丝钉或者螺丝母，这是很久以前老湿还是谁交给我们的生活态度，但是我不认可。男怕入错行，女怕嫁错郎，工作只是赚取生活开支的一项劳动，你愿意从事何种劳动都是你的自由，去选择适合自己、喜欢的工作吧。小紫现在正在学习中（好像），我也有邀请他没事儿经常来闯家看看，毕竟一起努力过。



龙哥，我360上一不小心就猥琐了，结果孤岛危机和使命召唤都玩不了了，龙哥怎么才能让使命召唤放出来啊?

——网友 吾叫某某某



被办了，某某某。最近风高浪急，用360玩盗版大部分都难逃被强制更新的厄运。解救的方法就是去附近的游戏店刷固件，因为要拆机，所以自己操作起来有一定的危险性。不贵。



如何打到春哥?

——网友 张吉吉



张吉吉同学，打倒春哥的方法其实是有的，但是拜托你知道了答案以后请不要在楼道里大声喧哗，使之成为尽人皆知的秘密，这是约定。方法就是购买一本当月最新一期的《电子游戏软件》，把这本书随身携带，一旦遇到（当然这种可能性微乎其微）春哥真身就冲上去找她（……我想还是应该用“他”字才对吧）签名，当春哥看到《电软》那璀璨夺目、光芒四射的封面时就会触发“回忆起小时候玩FC时的美好时光”这段回马灯CG，并紧接着浑身酸软，继而丢失“满BUFF原地复活”的技能！

波列斯拉夫斯基专场之x360key篇

随着x360key的量产，目前市面上又多了一种XBOX360的破解手段，下面我对x360key的产品特性以及使用方法等一些方面做一个简明扼要的叙述，希望对大家有所帮助。

一、运行原理：

x360key是由控制器和主板两个部分组成。x360key通过SATA线将主板连接到XBOX360的SATA总线，安装在XBOX360光驱和主板之间，x360key内置Linux操作系统，通过模拟XBOX360的DVD光驱用来读取USB设备中的游戏镜像，它能够直接支持NTFS格式的硬盘而不必像自制系统一样必需得使用FAT32格式的硬盘。

二、产品特点：

兼容XBOX360市面上大多数机型；支持绝大多数XBOX360和XBOX游戏；支持大部分文件系统如：NTFS、EXT2/3/4、Mac OS X高速USB2接口；FPGA通过USB内嵌JTAG程序系统升级；从Micro SD卡运行内置的Linux系统；支持NFS和Samba共享运行游戏(需要WIFI电子狗支持,得单买)；支持XBOX Live；还有AP2.5保护等等功能。x360key的控制器是一个造型比较简单的外设，正面带有一个OLED屏和三个按键，通过OLED屏和按键对x360key进行各种操控，例如浏览游戏文件和运行游戏等等。

在实际使用中x360key需要原版光驱的key。x360key目前还不支持SLIM最新的LG型号为0500的光驱，因为目前还无法成功读取光驱key。

三、x360key的安装使用：（测试XBOX360机器光驱型号为0225）

1.拆开机器外壳儿，装上x360key；

2.在安装前必需要将自己原有的dummy.bin文件提取出来；（ICH10主板，在SATA1提取）

2.在取出Dummy.bin文件后将x360key上的Micro SD卡取出，通过读卡器连上电脑；

3.下面要将刚提取出的Dummy.bin文件复制到x360key的Micro SD卡里；

4.在复制完后将Micro SD卡取出再插到x360key上，一定得按照以上顺序来，否则x360key无法完成模拟光驱的步骤，换句话说也就没法儿玩儿游戏；

5.将x360key和附件通过附带的线连接到xbox360上，然后开机（接x360key的usb线由硬盘盒处引出）；

6.黑色的x360key控制器上面有三个按键，按上就是往上面选择，中间的那个按键是确认键，长按的话是返回上一页，下面那个是往下面选择。

7.首先要选择弹出，然后再接上装有游戏的硬盘，等x360key读出硬盘之后直接在x360key上选择要玩儿的游戏并按中间的确认键确认；（笔者测试了几个游戏，总体来说表现都还可以，读出来都没问题，速度方面儿感觉比用光盘启动的时候要快上不少，但是XGD3格式的游戏没有测试过，因为没有下载游戏镜像）

四、产品测评：

笔者测试的是1.02版本的x360key，据说现在固件更新已经到了1.03，是加入了对新光驱的支持，（但是听说1.03在兼容性上有一些问题，具体什么问题还不清楚）所以感觉制作小组的固件更新速度还是比较快的，对该款产品也还是比较负责任的，不像某些nds烧录卡厂商，固件更新速度慢得要死。

在测试完过后笔者感觉虽然x360key没有像JTAG(自制系统)一样来的方便，但也可以说是一款比较不错的“USB Loader”产品，使用上算是比较简单，技术相对来说也比较成熟，安装方面也不会特别的复杂，对玩家硬件知识也没有太高的要求，但是还是要自己动手拆机器，这里笔者建议大家买完x360key后到游戏店让店家帮忙拆机或者安装，当然收费不收费就要看玩家与店家的关系了（笑）。虽然它没有办法像自制系统一样来解锁XBLA游戏以及DLC追加内容，但是如果没有别的什么特殊需求选择x360key也还是比较不错的，下载游戏镜像也会省下刻录游戏的时间及光盘。

最后再说说关于x360key的价格，目前网上x360key价格在400-500元之间,笔者个人认为不算太贵，目前机器换光驱刷光驱的成本也要在400-600之间徘徊，而且x360key可以直接玩儿游戏镜像，省了买散装光盘的钱。算一算的话也还是在可以接受的范围以内的。而随着x360key产量的增加或者说国内山寨产品的出现，价格还有进一步下调的空间，或者说技术上的进一步成熟。所以目前没有条件的玩家可以选择持币观望的态度。

1

汤米漫画专栏

读者系列第二弹之曹越日记

作者新浪微博：漫画汤米

根据曹越来信改编

在众多电软神经铁杆儿粉丝中，有不少人坚持着每月一封信的好习惯。





而有着“桐生越马”之称的江西贵溪读者曹越，就是这众多神经铁杆儿中的一员。

帅

偷窥别人写的日记是不道德的，所以……

秘

让我们大大方方来看曹越读者写的日记吧。

2011年4月——本月正逢鄙人17周岁大寿。

嘿嘿……

越越！好帅！

看过来呀！

上次月考前写信给阎家，成绩贼高（531分），嘞个爽呦！！

531

哇！

所以鄙人将继续写信闹一闹。

2









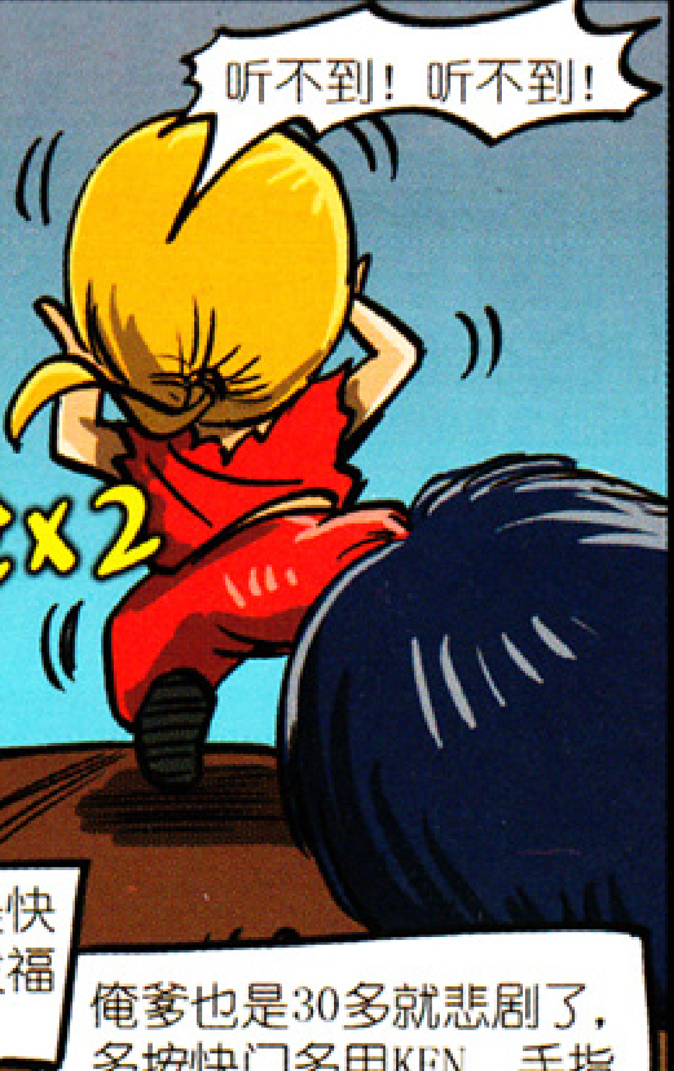












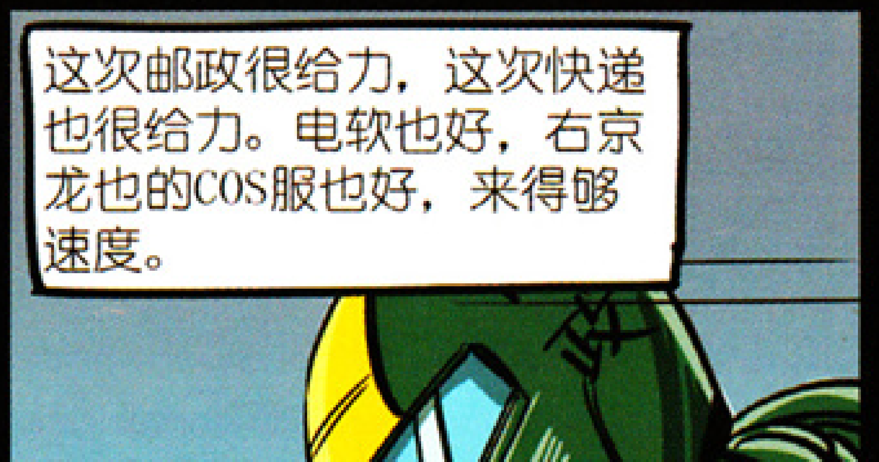


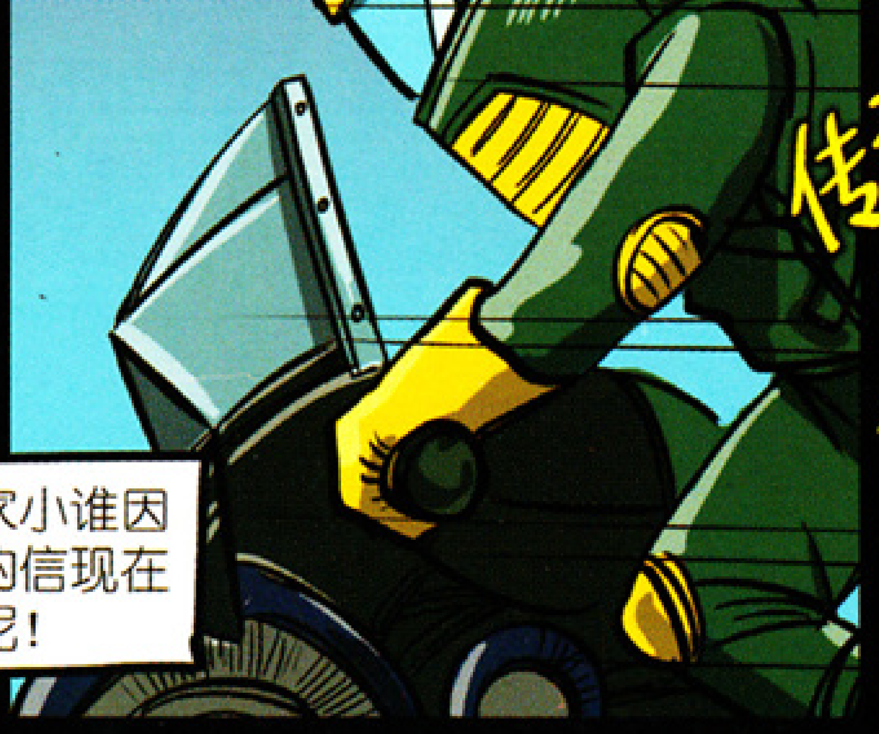


















现在，兄弟们还在屁颠屁颠地追妹纸，我却被"大波萝（莉）"告白。

哥观！







非常感谢曹越读者每月寄信过来。有什么不开心的，不妨写过来让我们开心下！

蹲……

不写封信吗少年？

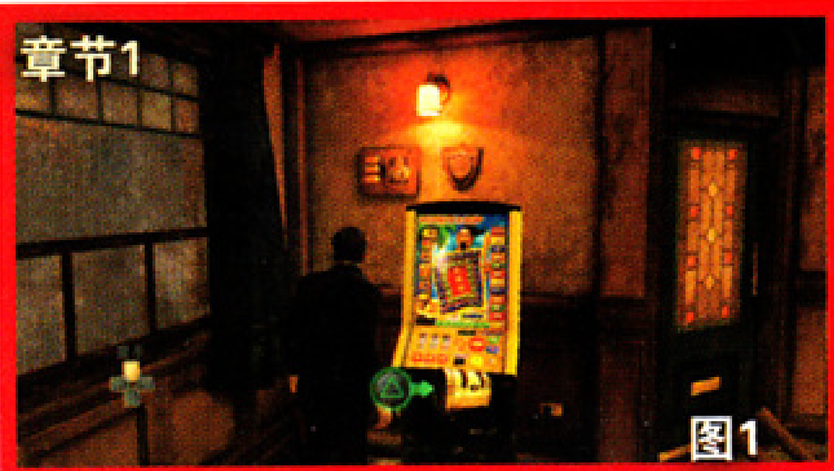
完

UNCHARTED 3 DRAKE'S DECEPTION

德雷克传奇冒险 101宝藏全收集攻略

□文/宇多田

PLAYSTATION 3 PS3	本刊译名：神秘海域3 德雷克的骗局		2011年11月1日
动作冒险	Naughty Dog	59.99美元	美版
蓝光	1~多人	720P	13岁以上


章节1 图1


章节1 图2


章节2 图3


章节2 图4


章节2 图5


章节2 图6


章节2 图7-1


章节2 图7-2


章节2 图8


章节2 图9


章节3 图10


章节3 图11


章节3 图12


章节4 图13

网战小贴士：游戏中有两个网战相关的奖杯，只需要完成一场多人对战和一场协力即可，简单的掉渣。但是国内有很多玩家表示不知道为什么联网同步总是失败或者死机，这里有个解决办法是关掉线上选项中显示选项中的UCTV，因为国内是不让访问youtube网站的……如果这个办法还没有改善你的网络问题，那我只能推荐您试着买个VPN用一下了。本作奖杯依旧是简单的无语，白金轻轻松松到手，就让我们耐心等待之后的四个DLC吧。


章节4 图14


章节4 图15


章节4 图16


章节4 图17

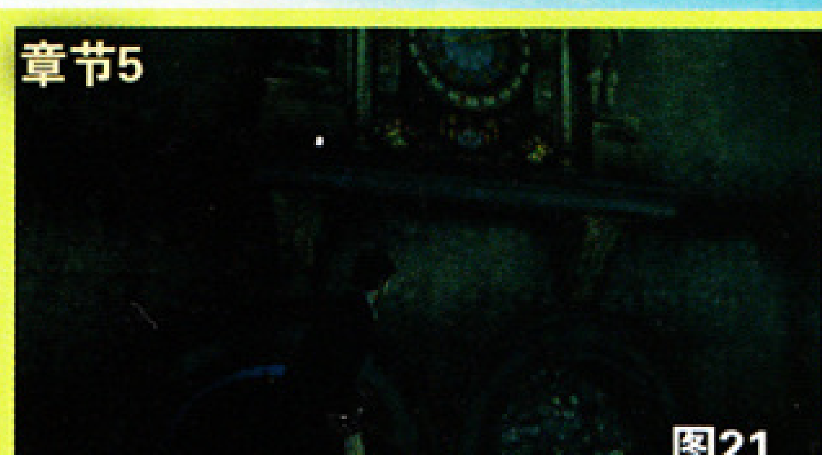

章节4 图X-1


章节4 图X-2


章节4 图18

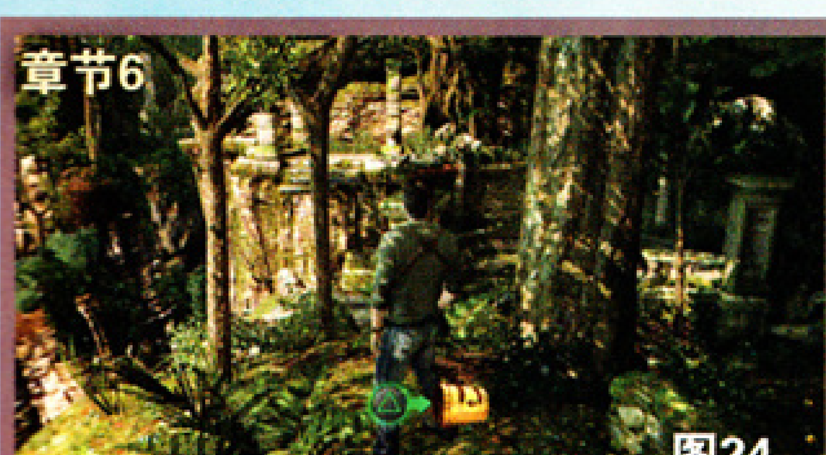

章节5 图19


章节5 图20

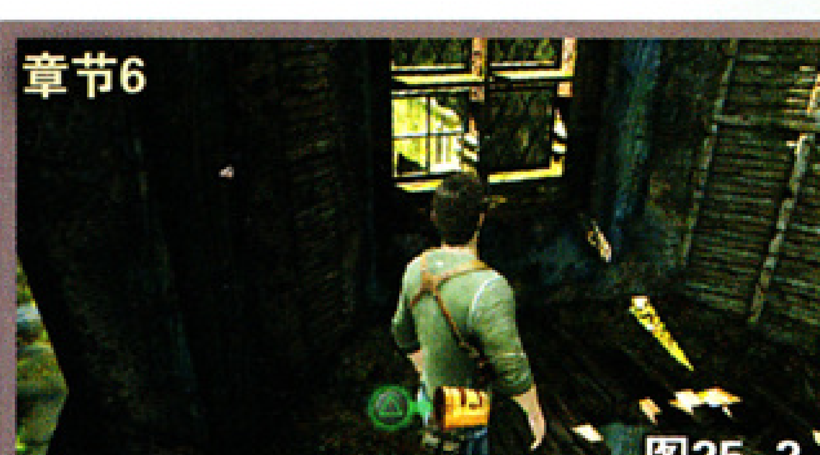

章节5 图21


章节5 图22

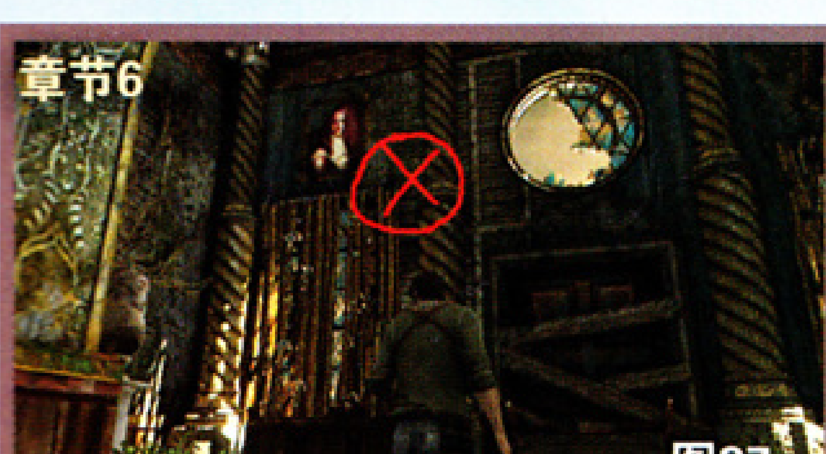

章节6 图23


章节6 图24


章节6 图25-1


章节6 图25-2


章节6 图26


章节6 图27

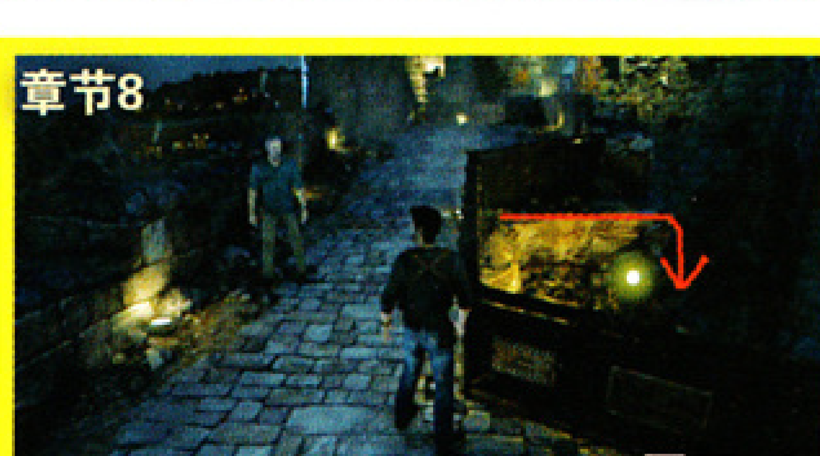

章节6 图28

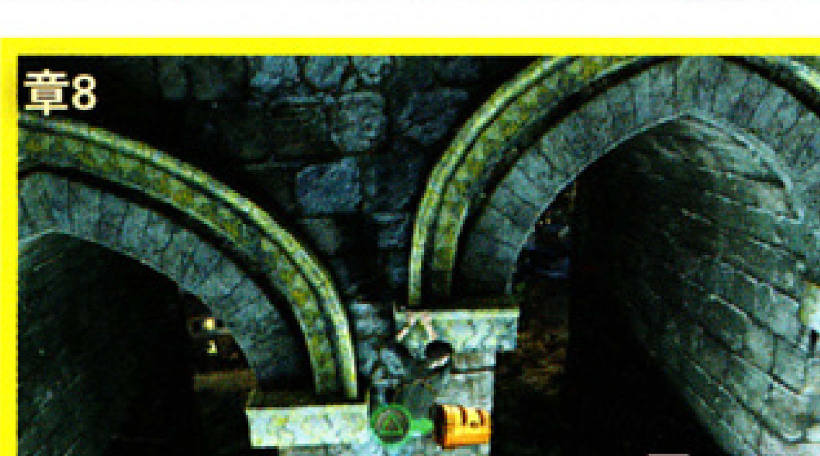

章节6 图29


章节6 图30


章节6 图31


章节7 图32


章节8 图33-1


章8 图33-2

章节一 敬酒不吃吃罚酒

古代拳击奖牌（1）
黄铜火柴盒（2）

章节二 小处成就大事

绿宝石钻石戒指（3）
古代零钱包（4）
古代哥伦比亚汤构（5）
陶制奇穆容器（6）
古代墨西哥楚毕库阿罗像（7-1、7-2）
注：如图所示跟踪苏利文到猪肉铺时左转。
萨满美洲豹头（8）
古代哥伦比亚餐刀（9）

章节三 飞檐走壁

狗型印加哨子（10）
白银奇穆坠子（11）
17世纪硬币（12）

章节四 寻根问底

镶钻马型胸针（13）
珊瑚浮雕贝壳胸针（14）
维多利亚坠子（15）
白银玫瑰手镯（16）
狮子手镯（17）
奇特古遗物（X-1、X-2）
注：如图所示要一直向上爬管子即可获得。
珍珠钻石及红宝石胸针（18）

章节五 伦敦地下铁

维多利亚铜币（19）
维多利亚金币（20）
注：这里需要干掉敌人之后上二楼获得，需要注意的是拿完这个宝物之后从一旁扶手直接掉下一楼可以获得一个踩鳄鱼的奖杯。
白银狩猎怀表（21）
注：这里需要用枪把宝物打下来。
新艺术风壶（22）

章节六 庄园

古代封蜡印（23）
镶金浮雕贝壳手镯（24）





























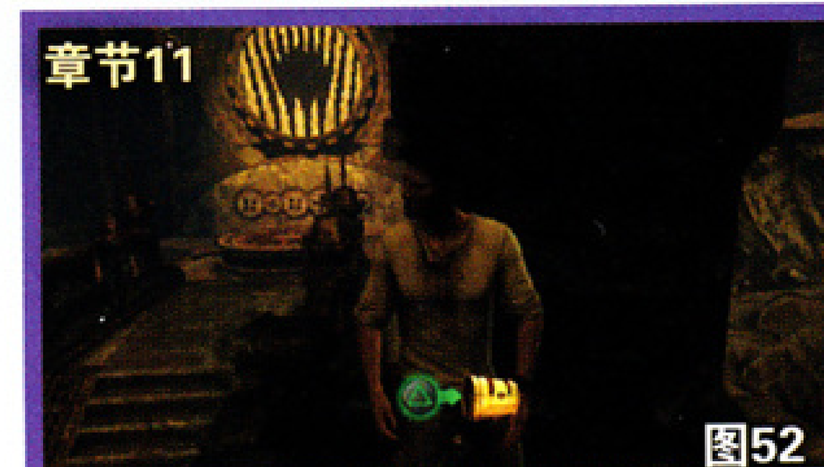




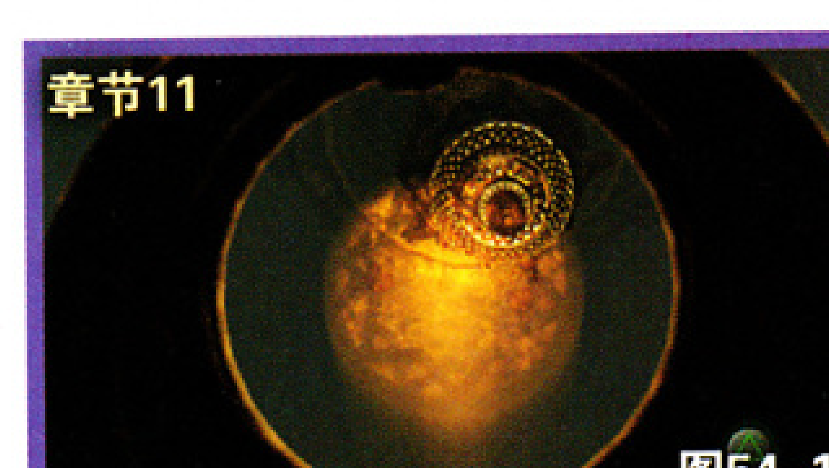




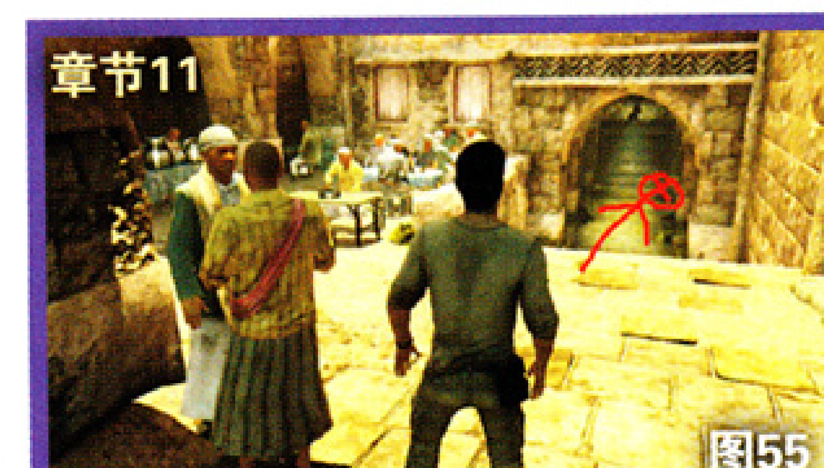














钻石珍珠手镯（25-1、25-2）
注：如图所示在第一个窗口继续向右攀爬。
路易十四世纪念硬币（26）
瓷漆浮雕胸针（27）需要用枪打下来
新艺术风皮带扣（28）
红宝石钻石戒指（29）
白银洛可可式茶壶（30）
密你人像坠子（31）
注：在天花板上，需要用枪打下来。

章节七 待在光中

黄金珍珠别针（32）

章节八 堡垒

白银萨珊金币（33-1、33-2）
注：从图所示的位置翻下去。
古代铁制大象（34）注：需要用枪打下来。
十字军硬币（35）
瓷漆铜制容器（36）
大理石多眼神像（37）注：需要用枪打下。
中古世纪骑士（38）
拜占庭十字架（39）
注：进门在靠近门的右下角地方。

章节九 中道

博希孟德三式硬币（40）
古代手镯（41）
注：如图所示这个宝藏需要玩家跳入水中用枪打下来，掉下的时候按△接住即可。
鸢鸟花十字军徽（42）

章节十 历史研究

古代披风扣（43）
白银双刃弯刀（44）
黄金也门手镯（45）
白银传统珠子（46）
琥珀白银项链（47）
琥珀蜜蜡项链（48）
稀有红珠子项链（49）

章节十一 如其在上，如其在下

白银珊瑚戒指（50）
白银皮套匕首（51）

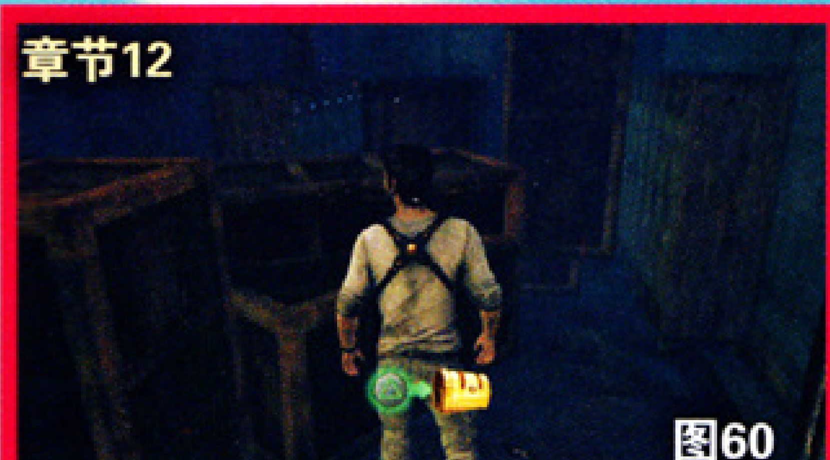



章节11 图57


章节11 图58-1

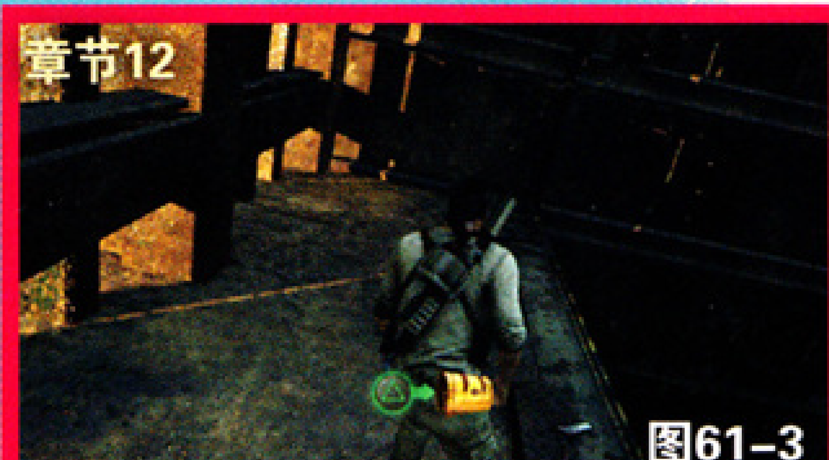

章节11 图58-2


章节12 图59


章节12 图60


章节12 图61-1

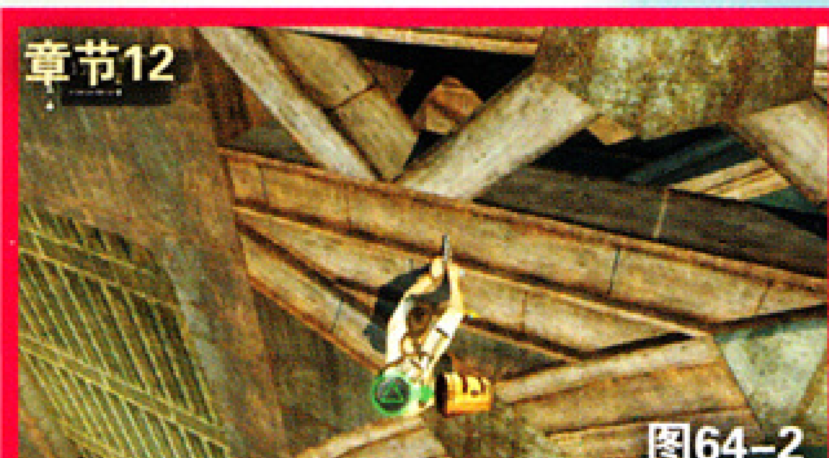

章节12 图61-2


章节12 图61-3


章节12 图62


章节12 图63


章节12 图64-1

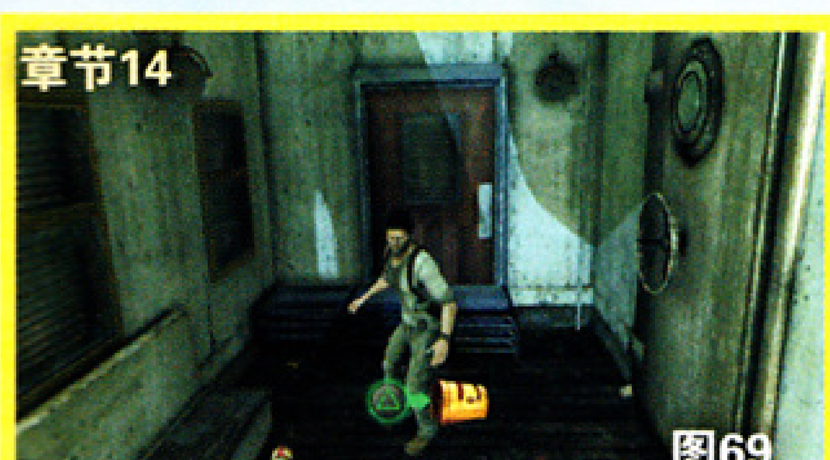

章节12 图64-2


章节12 图65


章节13 图66

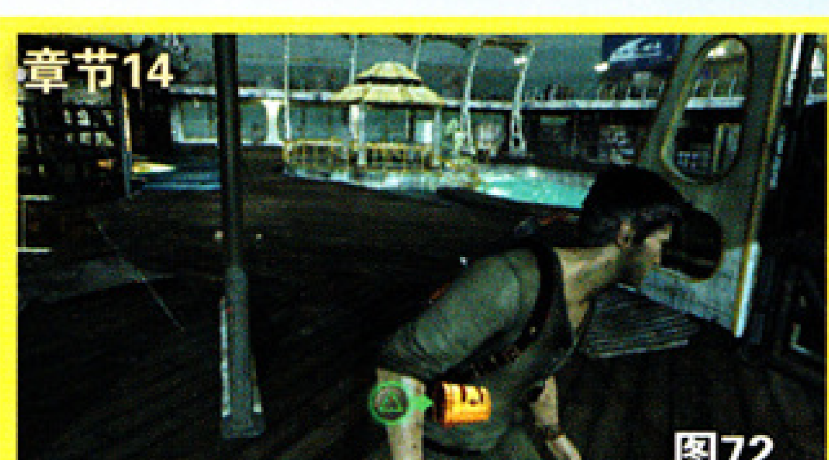

章节13 图67

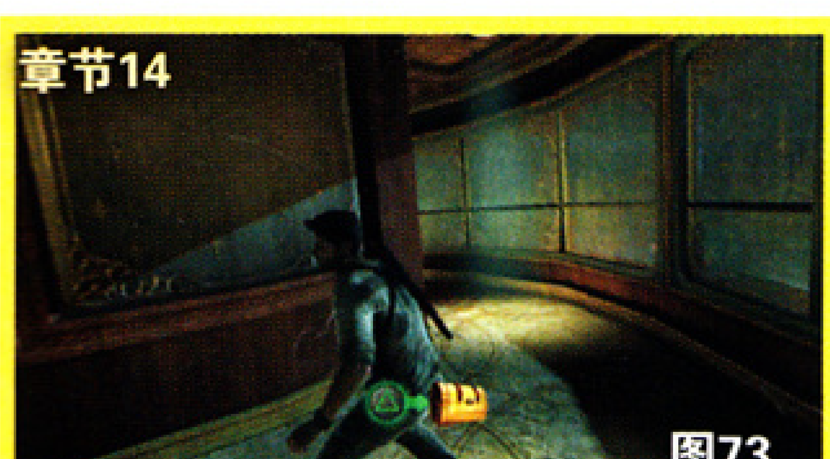

章节13 图68


章节14 图69


章节14 图70


章节14 图71


章节14 图72


章节14 图73


章节14 图74


章节14 图75


章节14 图76

珍珠绿宝石胸针（52）
白银盒型坠子（53）
白银掐丝手镯（54-1、54-2）
注：这个宝藏比较特殊，我们要在拼影子的房间用照影子的道具照射天花板中央吊灯附近，貌似宝物是在蝙蝠身上，照射之后就会掉落到地面，如图所示。
天河石琥珀项链（55）
白银盒型坠子（56）
天河石琥珀耳环（57）
白银也门手镯（58-1、58-2）
注：追逐战之后当来到人群如图所示右转。

章节十二 挟持

海马火柴盒（59）
白银拳头护身符（60）
古代白银鹦鹉（61-1、61-2、61-3）



注：从图中的位置游泳穿过，爬上去之后反方向跳跃可获得宝藏。
孔雀石及珍珠手镯（62）
稀有蓝宝石戒指（63）
注：等绳索静止时爬上去。
黄金甲虫型胸针（64）
注：如图所示，在这里爬下去即可。
阿克苏姆金币（65）
注：不要过绳索，一旁的舱门前有宝藏。

章节十三 狂浪巨风

古代白银盒子（66）
白银部落手镯（67）
古代珊瑚金手镯（68）

章节十四 自找麻烦

稀有面具胸针（69）
玫瑰车工钻石坠子（70）
绿宝石珍珠项链（71）
古代密涅瓦坠子（72）
红宝石珍珠吊饰（73）
乔治王时代罗盘（74）
红宝石钻石手镯（75）
紫水晶袖扣（76）
紫水晶金戒指（77）



图77



图78



图79



图80



图81



图82



图83



图84



图85



图86



图87



图88



图89



图90



图91



图92



图93



图94



图95



图96



图97

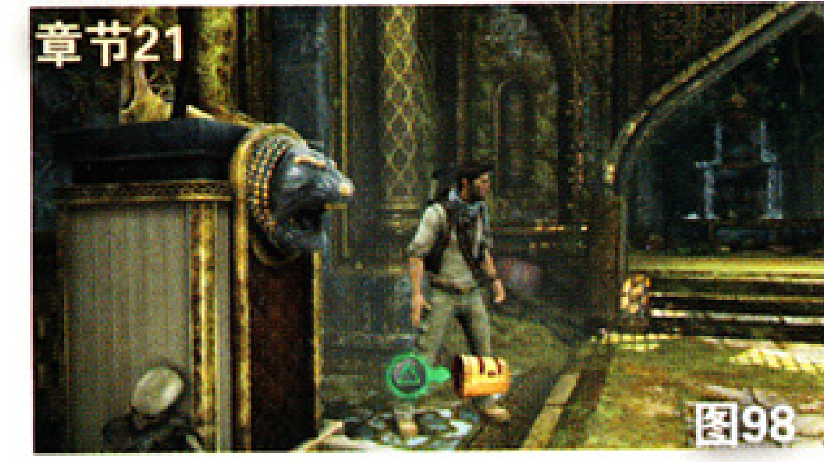


图98



图99



图100

章节十五 游出生路

白银洛可可式餐巾环（78）

章节十六 孤注一掷

镶嵌鸟坠子（79）

鸟型胸针（80）

瓷漆鸟戒指（81）

章节十八 鲁卡哈利沙漠

方解石女性雕像（82）

注：枯井旁边的罐子里有宝藏，这个罐子碰一下就碎了，根本不需要用枪。

章节十九 村落

古代雪花石膏山羊像（83）

柯塔班王国硬币（84）

古代白银手镯（85）

古代玛瑙婚戒（86）

白银红玉髓项链（87）

古代塞八半身像（88）

古代示巴王国硬币（89）

古代游牧名族手镯（90）

章节二十一 沙中的亚特兰提斯

雪花石膏脸雕像（91）

注：如果你是选择章节的话，那么这个宝藏要在第二十一章开始后往回走才能看到。

青铜塞八公牛雕像（92）

皇家游戏（93）

奈什格青铜人（94）

塞八雪花石膏柱（95）

注：如图所示在楼梯破损处跳进隔壁亭子。

阿卡德头像（96）

注：在第一次遇到火焰敌人的圆亭中。

塞八月亮标记（97）

注：这个宝藏要在德雷克产生儿时幻觉枪杀苏利之后，回到电梯处反方向前进取得。

古地亚雕像（98）

章节二十二 白日做梦

金杯（99）

黄金希泰女神像（100）



奖杯列表

奖杯名称	奖杯类型	奖杯要求
白金	白金	取得游戏其它全部奖杯
首件宝藏	铜杯	发现1样宝藏
寻宝猎人学徒	铜杯	发现20样宝藏
高明寻宝猎人	铜杯	发现40样宝藏
熟练寻宝猎人	铜杯	发现60样宝藏
老练寻宝猎人	铜杯	发现80样宝藏
寻宝名人	银	发现全部100样宝藏
古遗物发掘者	铜杯	发现奇特古遗物
生存专家	银杯	未死亡下连续击倒75名敌人
交叉战斗	银杯	交替使用枪和徒手格斗，连续击倒10名敌人
20记头部射击	铜杯	头部射击20名敌人
100记头部射击	银杯	头部射击100名敌人
头部射击专家	铜杯	连续头部射击5名敌人
随身武器高手	铜杯	使用随身武器连续击倒30名敌人
装弹高手	银杯	不使用自动弹药装填下连续击倒50名敌人
捡弹药高手	银杯	连续20次于翻滚时捡起弹药
盲射神枪手	铜杯	躲在掩护物后时盲射击倒20名敌人（不使用L1/R1瞄准）
疾跑射手	铜杯	盲射击倒20名敌人（不使用L1/R1瞄准）
刽子手	铜杯	悬吊时使用枪瞄准几道20名敌人
路上恶鲨	铜杯	游泳时击倒20名敌人
杀害30人：Mag 5	铜杯	使用Mag 5击倒30名敌人
杀害30人：Arm Micro	铜杯	使用Arm Micro击倒30名敌人
杀害30人：Tau Sniper	铜杯	使用Tau Sniper击倒30名敌人
杀害30人：KAL 7	铜杯	使用KAL 7击倒30名敌人
杀害30人：M9	铜杯	使用M9击倒30名敌人
杀害30人：G-MAL	铜杯	使用G-MAL击倒30名敌人
杀害30人：SAS-12	铜杯	使用SAS-12击倒30名敌人
杀害30人：Dragon Sniper	铜杯	使用Dragon Sniper击倒30名敌人
杀害30人：T-Bolt Sniper	铜杯	使用T-Bolt Sniper击倒30名敌人
杀害30人：RPG-7	铜杯	使用RPG-7击倒30名敌人
杀害30人：PAK-80	铜杯	使用PAK-80击倒30名敌人
杀害30人：Mk-NDI	铜杯	使用Mk-NDI手雷击倒30名敌人
爆炸伤痛	铜杯	引爆煤气桶或氧气桶击倒10名敌人
轰炸名人	银杯	在一场爆炸中同时击倒4名敌人
手榴弹刽子手	铜杯	悬吊时使用手榴弹瞄准击倒10名敌人
非凡炸弹客	铜杯	射击5名敌人并打落他们的手榴弹
反击	铜杯	以丢回的手榴弹杀害10名敌人
反击高手	铜杯	丢回手榴弹并同时击倒2名敌人
格斗好手	铜杯	徒手击倒20名敌人
蛮力杀手	铜杯	徒手击倒50名敌人
名家忍者	铜杯	以隐秘攻击击倒50名敌人
老练忍者	银杯	连续以隐秘攻击击倒5名敌人
疯狂镇暴者	铜杯	冲撞过去击倒5名手上持有镇暴盾的敌人
野人克星	铜杯	成功挡下并反击野人每次会造成伤害的攻击
速读	铜杯	观察几乎所有卡塔基纳博物馆的展示箱
骑鳄鱼乐	铜杯	站在秘密书库中的鳄鱼上
如鱼得水	铜杯	使用市场的鱼打中3名敌人
水上游戏	铜杯	在游轮上的游泳池中游玩
卡车斗士	铜杯	在车队的卡车后方徒手击倒10名敌人
破关！（容易）	铜杯	以“容易”模式完成游戏
破关！（普通）	铜杯	以“普通”模式完成游戏
破关！（困难）	银杯	以“困难”模式完成游戏
破关！（惨烈超难）	金杯	以“惨烈超难”模式完成游戏
刺激追求者	铜杯	完成一场多人对战游戏
知心伙伴	铜杯	完成一场多人协力游戏

难点奖杯获得方法

各种武器杀人奖杯

流程中稍微注意一下，已经得到奖杯的武器就尽量不要使用了，PAK-80这个武器最好在第十四章刷，用自杀的办法刷武器杀敌数是可行的。

随身武器高手

这个奖杯是要求玩家使用德雷克原始配备的手枪杀死30个敌人。

装弹高手

要求玩家手动装弹连续杀死50人，这个只需要注意枪快要没有子弹的时候按R2手动装弹即可，不过如果中间不小心把子弹全打完电脑自动上弹就算失败，在十四章里遇到PAK-80机枪男的地方，只要不杀机枪男，其它杂兵是无限出的。

卡车斗士

在第二十章骑马追车队的时候，这里要跳上车肉搏干掉十名敌人，这个奖杯是可以累积的，所以二周目正常情况下就可以获得，不用刻意去刷。

交叉战斗

这个奖杯就是用拳头搞定一个，下一个用枪打死，如此反复杀死10人。

捡弹药高手

这个奖杯不一定要捡自己拥有武器的弹药，比如你手里是一把AK，地上有一把G-MAL，翻滚中按△更换武器，换来换去连续20次即可。

轰炸名人

要求一次爆炸干掉四个敌人，这个奖杯我是在第十六章解锁的，这章里有一处地方敌人开车过来，下车的时候瞅准时机扔手雷正好可以炸死四个。

老练忍者

这个奖杯要求连续暗杀5人，第八章节中可以解锁。

疯狂镇暴者

见到拿盾牌的敌人，寻找机会冲着他的盾牌猛打，让他硬直坐在地上，上前就可以触发体术跳到他的身后秒杀，累积五次即可。

野人克星

这个奖杯要求对手是那种个头很大的敌人，拳脚格斗中会有很多△的反击提示，全部成功即可。

速读

在第二章控制少年德雷克进入博物馆后在每个展台前按十字键上观察。

骑鳄鱼乐

这个奖杯我之前都没有注意，跳出奖杯之后我才知道我踩了鳄鱼……在第五章的秘密书房中挂着一个鳄鱼，具体位置可以参考图1。

如鱼得水

这个奖杯是要在第十章才能得到的，这里进行肉搏战的时场景中会有鱼，把敌人打倒鱼附近就可以触发用鱼砸晕敌人，话说这阿拉伯的鱼该有多硬啊……这个奖杯是可以累积的，所以二周目正常情况下就可以获得。

水上游戏

在十四章里会有一个破游泳池，下去之后就可以拿到奖杯了，具体位置参见图2，这里下水之后的德雷克依旧会喊一句：马可……只是这次没有人在旁边配合他喊一句：波罗。稍显凄凉啊兄弟！

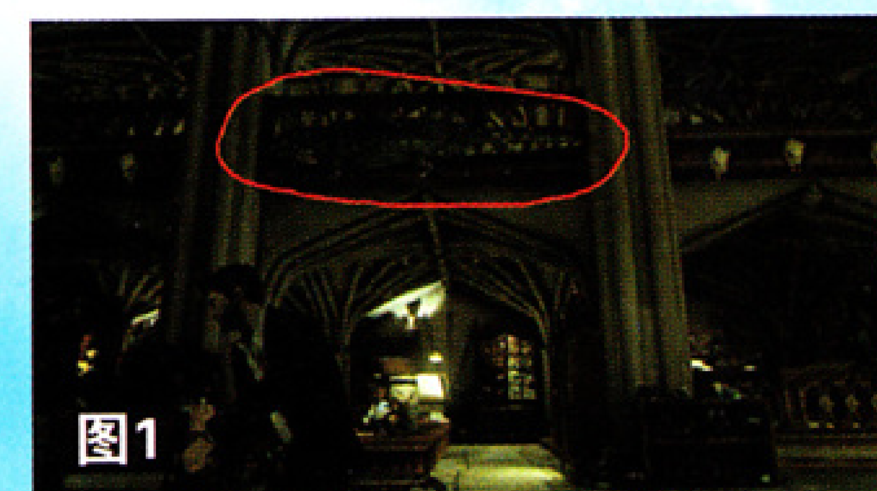

图1


图2





归零的幻想式
少年少女物语

□文/赤银

PS Portable PSP	本刊译名：最终幻想 零式		2011年10月27日	
	角色扮演	SQUARE ENIX	7700日元	日版
	UMD×2	1~3人	1714M+1652M	15岁以上

地名 世界观用语

奥利恩斯

作为游戏舞台的“世界”。东方国家群。有着朱雀・白虎・苍龙・玄武4个信仰、文化各不相同的国家，分别拥有各自的水晶。

4个国家的名字分别为：朱雀领卢布鲁姆・米利特斯皇国（白虎）・空库鲁迪亚王国（苍龙）・罗利卡同盟（玄武）。

圣庭Peristerium

保持有水晶的国家机关。在朱雀领卢布鲁姆中这一职责由魔导院担任。同时也是培育名为“阿基特”的机关。而朱雀院内的水晶庭是可以阅览战斗及历史人物记录的资料室。

朱雀领卢布鲁姆



主角们所属的国家。与多数召唤兽契约并进行军事利用的魔法国家。这里的魔导院被称为圣庭朱雀，而主人公们是这里的训练生。圣庭朱雀的院长作为该国家的元首，卡利亚·希巴尔6世已经是第174任了。国家由以他为中心的八席会议进行统治。为了解放被白虎米利特斯皇国侵略并占领的首都，主角们的战斗就此开始了。

米利特斯皇国



朱雀领的邻国。本来是由皇帝统治的君主专制国家，由于皇帝不在而变成了由军队元帅希德掌权的军事政权国家。魔导院被称为圣庭白虎。鸥历842年水月对卢布鲁姆各地及圣庭朱雀进行奇袭。机械文明极度发达，以魔导机甲为主要战力，并常用其他各种火炮枪械。保证这些全国民都能使用，战时可动员数万的兵力。

罗利卡同盟



奥利恩斯4国之一，拥有玄武水晶的势力。正如同盟其名国民几乎全员都作为骑士从属于国家的军事组织。最大的特点是拥有不逊于朱雀的魔法与白虎兵器的强韧肉体。在山中险峻的岩盘建筑地下要塞。故事开始之初被白虎投下的阿尔缇玛弹（类似原子弹的广范围杀伤武器）所摧毁。

空库鲁迪亚王国



奥利恩斯4国之一，拥有苍龙水晶的势力。国民大多身材矮小，以女王为首统治国家的基本大半都是女性的女权国家。能够与龙以及幻兽等心灵沟通，在生活、军事等方面受到极大的帮助。

FF13相关 世界观用语

露西

被作为神的法鲁西所选中，赋予其使命之人。现实世界中法鲁西的代行者。成为露西后身体上会出现露西的烙印。

在本作中是由水晶所选中，获得非同寻常能力的人种（或是说超人）。完成使命后身体会变成水晶，而其碎片则作为“辉石”散落各地。

法鲁西

水晶中所包含的超越人知的存在，神之断片。给予特定的人物以“使命”，借此介入现实世界的纷争。

帕鲁斯（古兰＝帕鲁斯）

可昆之外延伸的原始世界。

水晶（人柱）

完成使命后的露西，得到永远安宁的姿态。

传承・神话 世界观用语

阿基特

水晶神话的传承中登场的从“毁灭”中拯救世界的“救世主”。圣庭朱雀的训练生即是为了防止毁灭的到来，以阿基特为目标受到严格地训练。而这种力量完全是为了救世，原本是禁止参加战争的。

菲尼斯

水晶神话的传承中登场的“毁灭”。

万能神布尼贝尔泽

统治世界一切的神。认为世界的有限是因母亲姆因所至而将其打倒。后制造出了其他的法鲁西之神，法鲁西=帕鲁斯、法鲁西=艾托罗、法鲁西=琳泽，对琳泽吩咐到时间后将其叫醒而化为水晶陷入了沉睡。

最初的女神姆因

布尼贝尔泽之母。被布尼贝尔泽打倒消失到了不可视世界。此后被不可视世界的混沌吞噬之际与艾托罗相遇，向她传达“要保持世界的平衡”后消失。

法鲁西＝帕鲁斯

布尼贝尔泽最初制造的神。被人类认为是全能的支配者。切开世界发现通往姆因所隐藏的不可视世界之门是他的使命。

法鲁西＝艾托罗

布尼贝尔泽制造的第二个女神。被人类认为是死神。外表与姆因相似，因此而被布尼贝尔泽所畏惧，没有赋予她任何的力量。由于孤独与无力而纠结，自伤行为时留下的血中诞生了人类。

法鲁西＝琳泽

布尼贝尔泽为替代艾托罗而制造的神。被人类认为是守护神。有着从各种威胁中守护布尼贝尔泽的使命，被指派在永远之时到来的时刻将布尼贝尔泽叫醒。



艾斯 Ace 武器：卡片

属性	评价
范围	★★★★★★★★★☆
魔法	★★★★★★★☆☆☆
伤害	★★★☆☆☆☆☆☆☆
敏捷	★★★★★★★★☆☆
攻击频率	★★★★★★★☆☆☆

最易上手，远距离追尾卡片攻击、瞬移回避、随机卡片效果。唯一缺点是攻击力较弱。



迪乌斯 Deuce 武器：笛

属性	评价
范围	★★★★★★★☆☆☆
魔法	★★★★★★★★★☆
伤害	★★★★★☆☆☆☆☆
敏捷	★★★★★☆☆☆☆☆
攻击频率	★★★★★★★★☆☆

中远距离支援系角色，使用演奏音块攻击，防御极低。适合作为同伴角色为己方加Buff。



托雷 Trey 武器：弓

属性	评价
范围	★★★★★★★★★★
魔法	★★★★★★★☆☆☆
伤害	★★★★★★★★★☆
敏捷	★★★★★☆☆☆☆☆
攻击频率	★★★☆☆☆☆☆☆☆

远距离弓兵，善用蓄力射击可造成极大伤害。适合对单体大型敌人，集团战稍有不利。



凯特 Cater 武器：魔装铳

属性	评价
范围	★★★★★★★★★☆
魔法	★★★★★★★☆☆☆
伤害	★★★★☆☆☆☆☆☆
敏捷	★★★★★★★★★★
攻击频率	★★★★★★★★☆☆

连射魔装铳，5连射后的蓄力射击较强。善用行动取消灵活移动。同时可使用支援类弹种。



辛可 Cinque 武器：锤子

属性	评价
范围	★★★★★☆☆☆☆☆
魔法	★★★★★★☆☆☆☆
伤害	★★★★★★★★★★
敏捷	★★★★★☆☆☆☆☆
攻击频率	★★★☆☆☆☆☆☆☆

行动较慢，且硬直大，但攻击力极强。活用蓄力技能フルスイング攻击。使用需要适应。



萨丝 Sice 武器：大镰

属性	评价
范围	★★★★★☆☆☆☆☆
魔法	★★★★☆☆☆☆☆☆
伤害	★★★★★★★★☆☆
敏捷	★★★★★★★☆☆☆
攻击频率	★★★★☆☆☆☆☆☆

击倒敌人后可吸收怨念化为攻击力。适合长期战、集团战的角色。需要远距离魔法辅助。



赛温 Seven 武器：鞭剑

属性	评价
范围	★★★★★★★★☆☆
魔法	★★★★★☆☆☆☆☆
伤害	★★★★★★★☆☆☆
敏捷	★★★★★★★☆☆☆
攻击频率	★★★★★★☆☆☆☆

灵活使用通常攻击、范围攻击、前方攻击与捕捉攻击的全能角色。另一种意义上的女王。



艾特 Eight 武器：拳

属性	评价
范围	★★★☆☆☆☆☆☆☆
魔法	★★★☆☆☆☆☆☆☆
伤害	★★★★★★★☆☆☆
敏捷	★★★★★★★★☆☆
攻击频率	★★★★★★★★★★

攻速极快，火力不俗，但是范围最短。技能不消费AG槽。需要远距离攻击魔法辅助。



奈恩 Nine 武器：长枪

属性	评价
范围	★★★★★★★☆☆☆
魔法	★★★☆☆☆☆☆☆☆
伤害	★★★★★★★★☆☆
敏捷	★★★★★★☆☆☆☆
攻击频率	★★★★★★☆☆☆☆

普通攻击距离较长但范围仅限前方，技能跳跃攻击极为强力。以跳跃攻击为中心战斗为好。



杰克 Jack 武器：太刀

属性	评价
范围	★★★★☆☆☆☆☆☆
魔法	★★★★☆☆☆☆☆☆
伤害	★★★★★★★★★★
敏捷	★★☆☆☆☆☆☆☆☆
攻击频率	★★★★☆☆☆☆☆☆

攻击距离不长，行动极慢，但拥有最高的火力。并且当身反击技见切也极为强力。



库茵 Queen 武器：长剑

属性	评价
范围	★★★★★★☆☆☆☆
魔法	★★★★★★★★☆☆
伤害	★★★★★★★☆☆☆
敏捷	★★★★★★★☆☆☆
攻击频率	★★★★★★★☆☆☆

各种性能较平衡，缺乏特点。魔法和普通攻击全能，防御较低。推荐"十字审判"技能。



金 King 武器：双枪

属性	评价
范围	★★★★★★★★★★
魔法	★★★☆☆☆☆☆☆☆
伤害	★★★★☆☆☆☆☆☆
敏捷	★★★★★★☆☆☆☆
攻击频率	★★★★★★★★☆☆

射击距离远弹速快，适于攻击敌人硬直弱点。手枪有弹数限制，需要时刻注意上弹时机。



玛吉纳 Machina 武器：双钻

属性	评价
范围	★★★★★★☆☆☆☆
魔法	★★★★★☆☆☆☆☆
伤害	★★★★★★★★★☆
敏捷	★★★★★★★☆☆☆
攻击频率	★★★★★★★☆☆☆

取消通常攻击后使用SD钻击可以免去出招硬直，短时间内造成极大伤害。战斗以SD为主。



蕾姆 Rem 武器：双短刀

属性	评价
范围	★★★★★☆☆☆☆☆
魔法	★★★★★★★★★★
伤害	★★★★★★★★★☆
敏捷	★★★★★★★★★★
攻击频率	★★★★★★★★☆☆

最强魔法角色，饰品以提高最大MP量为主。活用敌人死后吸取幻素补充MP可长时间战斗。



军神

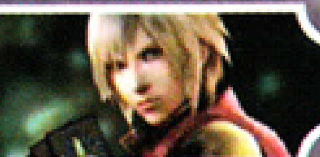
本作中的召唤兽"军神"并非唯一的存在，而是有多数的个体。朱雀领ルブルム中的人们与多数军神契约，作为军队的兵器所有。召唤基本上需要消耗术者的性命作为交换。战斗中技能槽上会显示召唤兽的图像，△+○同时按下进行召唤，正在操纵的角色战斗不能的同时，在限定时间内可以控制召唤兽战斗。召唤兽消失后术者在任务结束前无法回归战线。而任务外可以通过进入朱雀或其他城镇令其苏生。

召唤兽也具有等级，通过战斗积累经验提升，与通常角色同样升级后获得AP点数，可以进行强化。



军神列表

系统	名称	入手方法
イフリート级	イフリート	第二章【トゴレス要塞攻略战】中与コハル交谈后
	ファイアブランド	实战演习【苍龙との共同战线】通过后
	ルビカンテ	第三章【魔导アーマー破坏指令】S.O.【ブリューナクを速攻倒せ】达成
	ヴァルカン	第五章【ジュデッカ会战】S.O.【ミカヅチを倒せ】达成
	カラミティ	实战演习【国境への进击】通过后
	イグニス	【ビッグブリッジ突入作战】难度【困难】クリア
ゴーレム级	ゴーレム	第三章【イスカ潜入指令】通过后
	ギガース	实战演习【朱雀方面军の崩坏】通过后
	トロル	实战演习【フェイス大佐の蜂起】通过后
	オーガ	二周目以后 第三章任务【クリムゾン】【雾中の袭击】通过后
	ティターン	二周目以后 第七章任务【クリムゾン】【マキナの战い】S.O.【ゴーレムを倒せ】达成
	マメ=ゴーレム	实战演习【决战の地アズール】通过后
シヴァ级	シヴァ	第二章【トゴレス要塞攻略战】通过后
	シャンカラ	二周目以后 第二章任务【クリムゾン】【敌中突破作战】通过后
	マメ=シヴァ	【候补生を援护せよ】难度【困难】通过后
オーディン级	オーディン	第六章【ビッグブリッジ突入作战】通过后
	グリームニル	二周目以后 第四章任务【クリムゾン】【休战下の作战】难度【困难】通过后
ディアボロス级	ディアボロス	实战演习【ドラゴンスレイヤー】作战通过后
	バリベルト	二周目以后 第五章任务【クリムゾン】作战名【东の风】S.O.达成
	アスタロト	实战演习【龙の巢を歼灭せよ】通过后
バハムート级	バハムート	二周目以后 第五章任务【クリムゾン】作战名【东の风】通过后
	バハムート改	【フェイス大佐の蜂起】难度【困难】通过后
	バハムート零式	仅第五章限定登场 通常时无法使用



全依赖列表

No	依赖名	地点·依赖人	接受可能時期	目的详细	报酬
1	武装研の依赖【1】	武装第六研究所 ギルド职员	第二章【トゴレス要塞攻略战】前	入手きれいな毛皮×1	アイアンバングル
2	魔法局の依赖【1】 魔法局局员	魔法局		レッドファントマ×1	铁の指轮
3	军令部の依赖【1】 朱雀将校	军令部		击倒バーテイゴ2体	续·冷气魔法入门
4	院生局の依赖【1】	サロン 院生局局员		获得100SPP	ラストエリクサー
5	兵站局の依赖【1】 兵站局局员	正面ゲート		ポーションを3個入手せよ	エーテル
6	諜報部の依赖【1】	クリスタリウム 9组候补生		ストライカーを1体倒せ	续·炎魔法入门
7	エンラの依赖【1】	喷水广场 エンラ	第二章【トゴレス要塞攻略战】前	操作レム与エンラ对话	フェニックスの尾
8	トキトの依赖【1】	リフレッシュルーム トキト		フェミニンな水着×1(コルシ町1500G购入)	续·雷魔法入门
9	アマネの依赖【マクタイ】	マクタイの町 アマネ		レッサークアール×3讨伐	シルバーブレス
10	タカノの依赖【コルシ】	コルシの町 タカノ		アクアプリン×10讨伐	【HP】成长剂
11	コウキの依赖【アクヴィ】	アクヴィの町 ユウキ		入手炎のかけら	铁の指轮
12	武装研の依赖【2】	武装第六研究所 ギルド职员	第三章【イスカ潜入指令】前	树液×3	ショックシールド
13	魔法局の依赖【2】	魔法局 魔法局局员		グリーンファントマ×3を渡す	银の指轮
14	军令部の依赖【2】	军令部 朱雀将校		击倒ベルクーナス6体	防御魔法の真实
15	院生局の依赖【2】	サロン 院生局局员		获得500SPP	续·雷魔法中级
16	兵站局の依赖【2】	正面ゲート 兵站局局员		エーテル×3	エクスポーション×5
17	諜報部の依赖【2】	クリスタリウム 9组候补生		带回1名俘虏	バレットシールド
18	クラサメの依赖【1】	军令部 クラサメ		要请援军，令SP3回乱入	经验值+10000
19	アレシアの依赖【1】	廊下 アレシア		使用魔法ファイアRF杀死3名敌人	全魔力+3
20	学術局局长の依赖【1】	クリスタリウム 学術局局长		朱雀全史×1(コルシ洞窟入口拾取)	三角帽子
21	ネンジの依赖【キザイア】	キザイアの町 ネンジ	第三章【キザイア佯动作战】通过后 第三章【魔导アーマー破坏指令】前	击倒炎のボム4体	烈火の腕轮×3
22	モトの依赖【ミィコウ】	ミィコウの町 モト	第三章【苍龙との共同战线】通过后 第三章【魔导アーマー破坏指令】前	击倒ハンドレッグ10体	续·防御魔法上级
23	武装研の依赖【3】	武装第六研究所 ギルド职员	第三章【魔导アーマー破坏指令】前	薄い羽根×5	ショックシールド
24	魔法局の依赖【3】	魔法局 魔法局局长		パープルファントマ×1	究极魔法【朱雀】
25	军令部の依赖【3】	军令部第二作战课 军令部长		击倒皇国军の兵士15体	守りの指轮
26	院生局の依赖【3】	サロン 院生局局员		获得700SPP	金の指轮
27	兵站局の依赖【3】	正面ゲート 兵站局局长		エリクサー×10	ラストエリクサー×3
28	谍报部の依赖【3】	クリスタリウム 9组候补生		带回3名俘虏	バレットガード改
29	エンラの依赖【2】	リフレッシュルーム エンラ		控制レム将ポーション交给他	クリスタルのかけら
30	アオバの依赖【イスカ】	イスカ アオバ	第三章【イスカ潜入指令】クリア後第三章【魔导アーマー破坏指令】前	击倒皇国军の指挥官2人	ガードエンブレム
31	アンドリアの依赖	0714地区 ユウヅキ	第四章【帝都脱出作战】前	将0组其中任何一人的力量锻炼至限界	神龙宝珠

No	依赖名	地点·依赖人	接受可能時期	目的详细	报酬
32	ホシヒメの依赖	0714地区 ホシヒメ 二周目以后	第四章【帝都脱出作战】前	增加0组的同伴	暁の宝珠
33	武装研の依赖【4】	武装第六研究所 ギルド职员	第五章【エイボン奪回作战】前	炎のかけら×7	天雷の指轮
34	魔法局の依赖【4】	魔法局 魔法局局员		シアンファントマ×7	クリスタルのかけら
35	军令部の依赖【4】	军令部第二作战课 军令部长		击倒6体ボム	エクスポーション×5
36	院生局の依赖【4】	サロン 院生局局员		获得2000SPP	ラストエリクサー3个
37	兵站局の依赖【4】	正面ゲート 兵站局局长		フェニックスの尾×1	ミスリルの小手
38	諜報部の依赖【4】	クリスタリウム ナギ		入手サボテンダー存在的证据	バレットシールド
39	エンラの依赖【3】	噴水広場 エンラ		レム专用任务 实战演习の候补生を援護せよ中レム获得最高成绩	ゴールドバングル
40	アレシアの依赖【2】	魔法局 アレシア		使用魔法ブリザドBOM杀死敌人30次	ジュエルリング×12
41	ナナの依赖【ロコル】	ロコル ナナ		击倒イビルアイ6体	【MP】成长剂
42	シゲトの依赖【メロエ】	メロエ シゲト	第五章 实战演习【候补生を援护せよ】クリア後	击倒ベヒーモス1体	炎魔法の王道
43	武装研の依赖【5】	武装第六研究所 武装研究ギルド长	第五章【ジュデッカ会战】前	魔兽の肉×2	ゴールドバングル
44	魔法局の依赖【5】	魔法局 魔法局局员		セピアファントマ×10	クリスタルのかけら
45	军令部の依赖【5】	军令部第二作战课 军令部长		击倒ストライカー2体	エリクサー×10
46	院生局の依赖【5】	サロン 院生局局员		获得2500SPP	フェニックスの尾×5
47	兵站局の依赖【5】	正面ゲート 兵站局局长		メガポーション×3	プラチナの小手
48	諜報部の依赖【5】	クリスタリウム 9组候补生		带回3名俘虏	守りの指轮
49	クラサメの依赖【2】	テラス クラサメ		SP5回乱入	ショックシールド
50	トキトの依赖【2】	トキト		入手ダイヤの原石	幸运のお守り
51	イッセイの依赖【トグア】	イッセイ トグア		击倒苍龙兵	ダイヤシールド
52	武装研の依赖【6】	武装第六研究所 ギルド职员	第七章【王国最后の日】前	龟の甲罗×10	ダイヤの小手
53	魔法局の依赖【6】	魔法局 魔法局局员		モーブファントマ×15	魔法【サンダーMISS】
54	军令部の依赖【6】	正面ゲート 兵站局局长		击倒アンクヘッグ10体	ラストエリクサー×3
55	院生局の依赖【6】	サロン 院生局局员		获得3000SPP	フェニックスの羽×5
56	兵站局の依赖【6】	正面ゲート 兵站局局长		入手メガ万能药×3	エクスポーション×10
57	諜報部の依赖【6】	クリスタリウム ナギ		入手クラサメ指挥官的ノーウィングタグ	エクスポーション
58	トンベリの依赖 トンベリ	0组教室		SP7回乱入	ショックアーマー

No	依赖名	地点·依赖人	接受可能時期	目的详细	报酬
59	リイドの依赖	武装第六研究所 リイド	第七章【王国最后の日】前	入手玄武兵の手记	クリスタルの小手
60	ムツキの依赖	武装第六研究所 ムツキ		入手ダークマター×1	ダイヤの指轮
61	クオンの依赖	魔法局 クオン		入手ジュエルリング	朱雀军帽
62	ヤツデの依赖【セトメ】	セトメ ヤツデ		击倒皇国军の兵士20人	ショックキラー
63	スバルの依赖【ローシャナ】	ローシャナ スバル	第七章 实战演习【ドラゴンスレイヤー】作战通过后	击倒マンドラゴラ15体	金のアンクレット
64	ユキサトの依赖【ラーマ】	ラーマ ユキサト		于ローシャナ州击倒マルドゥーク2体	クリスタルのかけら
65	サクヤの依赖【バズ】	バズ サクヤ	第七章 实战演习【俘虏救出作战】通过后	击倒铁巨人	グロウエッグ
66	オキタの依赖【アズール】	アズール オキタ	第七章 实战演习 决战の地【アズール】通过后	击倒フロートアイ8体	ゴールドバングル
67	武装研の依赖【7】	武装第六研究所 ギルド职员	第七章【帝都攻略作战】前	入手ダークソウル×1	ソウルオブサマサ
68	魔法局の依赖【7】	魔法局 魔法局局员		入手ハクジファントマ×1	クリスタルのかけら
69	军令部の依赖【7】	军令部第二作战课 军令部长		击倒サンドウォーム6体	ダイヤバングル
70	院生局の依赖【7】	サロン 院生局局员		获得3000SPP	クリスタルボール
71	兵站局の依赖【7】	正面ゲート 兵站局局长		入手ラストエリクサー×5	揺るぎなき指轮
72	谍报部の依赖【7】	クリスタリウム 9组候补生		带回10名俘虏	バレットシールド
73	カリヤの依赖	カリヤ		SP等级达到コマンダー以上(SPP45000)	可使用礼服
74	学術局局长の依赖【2】	クリスタリウム 学术局局长		获得鸥历以前的情报	金のアンクレット
75	アメツチの依赖【シャカラ】	シャカラ アメツチ		击倒ボム10体	烈火の腕轮
76	アカリの依赖【ライローキ】	ライローキ アカリ		击倒フレイムプリン10体	ミスリルの小手
77	オトクサの依赖【アミター】	アミター オトクサ	第七章 飞空艇を入手し、实战演习【アミター制圧战】通过后	击倒レッサーロプロス99体	グランドバングル

二周目追加剧情事件

通关后要素

时期	地点	角色	报酬
二章 レコンキスタ作战前 魔导院	里庭	クイーン	ヤヌスの眼镜
二章 レコンキスタ作战魔导院	0组教室	莫古琳	
		战斗基础上级	经验值100000
		防御魔法学中级二	防御魔力2UP
二章 トゴレス要塞攻略战前 魔导院	0组教室	莫古琳	
		魔法应用入门	全魔力1UP
		炎属性魔法学中级二	炎魔力2UP
		冷气属性魔法学中级二	冷气魔力2UP
		雷属性魔法学中级二	雷魔力2UP
三章 イスカ潜入指令前 魔导院	0组教室	もぐりん	
		战斗应用入门	攻击力3UP
		魔法应用初级	全魔力1UP
		防御魔法学上级一	防御魔力2UP
		基础体力心得中级一	最大HP60UP

二周目追加クリムゾン猩红任务 通关后要素

【クリムゾン】敌中突破作战 -Lv34

14人可选。属于2周目以后专用任务类别【クリムゾン】。
第二章到达トゴレス要塞时出现选项:
「トゴレス要塞に突入する」
「要塞の裏にまわる」
选择第二项进入。
S.O.报酬:炎のフルート、魔法【クエイク】、冷気魔法の真髄、
任务报酬:军神【シャンカラ】、金の砂时计。

【クリムゾン】雾中の袭击 -Lv37

14人可选。属于2周目以后专用任务类别【クリムゾン】。
第三章 与进入魔导兵器的ナギ对话时出现选项:
「このまま工場内へ入る」
「別の基地へ向かう」
选第二项进入。
任务报酬:军神【オーガ】、金の砂时计。

【クリムゾン】休战下の作战 -Lv38

6人可选。属于2周目以后专用任务类别【クリムゾン】。
第四章 时间经过后,为了进入旅店房间而与皇国兵对话时出现选项:
「このまま部屋に戻る」
「町外れに向かう」
选择第二项进入。
任务报酬:武装第六研究所【防御魔法の真髄】解放、金の砂时计。

【クリムゾン】作战名【东の风】 -Lv42

2周目以后专用任务类别【クリムゾン】。第五章 时间经过后,在飞空艇发着所与朱雀武官对话时出现选项:
「飛空艇に乗り込み空へ」
「コンコルディア国境へ向かう」
选择第二项进入。选择3人向西,剩余其他人加入该任务。
S.O.报酬:极光の腕轮、军神【ハリベルト】、フレイムビュート、エリクサー。
任务报酬:军神【バハムート】、金の砂时计。

【クリムゾン】最终防卫线 -Lv43

属于2周目以后专用任务类别【クリムゾン】。
第六章 与クラサメ对话时出现选项:
「ビッグブリッジへ向かう」
「アレシアに連絡を取る」
选择第二项进入。
S.O.报酬:大地の腕轮、金のアンクレット、鬼切、流水の腕轮、大风の腕轮。
任务报酬:魔法【ブリザドBOM2】、金の砂时计。

【クリムゾン】マキナの战い -Lv36

属于2周目以后专用任务类别【クリムゾン】。
マキナ专用任务 魔法、军神、朱雀使用不可。
第七章 时间经过后、于飞空艇发着所对话时出现选项:
「カトルとの因縁に終止符を」
「マキナはどこに……?」
选第二项进入。
S.O.报酬:レッドベレー、、ティターン解放、レーヴァテイン、重防弹装甲。
任务报酬:魔法【サンダーBOM2】、金の砂时计。

朱雀之暗 通关后要素

第七章入手飞空艇后随机发生(飞空艇入手方法请参考后文),在接到莫古琳的通信之后回到魔导院到军令室接受任务。之后乘飞空艇来到地图上有“朱雀之暗”标志的地点,接触后便会开始战斗。



与吉尔伽美什单挑 通关后要素

二周目以后,完成第七章的猩红任务【マキナの战い】,在其中击倒吉尔伽美什是必须条件。因此只有到三周目以后才会发生。以下的地域轮流在地图上出现异次元隧道。
1. 旧ロリカ地域:玄武クレバス附近
2. アズール地区:アズールの町附近
3. ライローキ州:フィールド南湿地带
4. インスマ地方:由エイボン地方进入的半岛
接触后随机一人被传送到【ロリカ同盟 王の间】,与吉尔伽美什进行一对一战斗。胜利后可以获得对方战斗时装备的武器,吉尔伽美什的武器根据玩家角色不同会相应改变。



角色	武器名称	性能
Ace	最后の切り札	攻击力+68 通常攻击一定几率即死效果
Deuce	神の警笛	攻击力+63 全魔力+60
Trey	与一の弓	攻击力+69 通常攻击一定几率即死效果
Cater	零式魔装铳	攻击力+71
Cinque	トールハンマー	攻击力+74
Sice	テスカトリポカ	攻击力+68
Seven	ブリュンヒルデ	攻击力+66
Eight	鬼拳骨	攻击力+75
Nine	ロンギヌス	攻击力+74
Jack	源氏の刀	攻击力+75
Queen	アストラルソード	攻击力+73
King	クイックシルバー	攻击力+64
Machina	エクスカリバー	攻击力+75
Rem	オリハルコン	攻击力+63



随机进行一对一战斗的包括除战斗不能角色之外的所有人,因此同一人有可能两次以上被选中。可以通过反复战斗以收集全部武器。不过需要注意的是如果败北该角色当时所装备的武器会被夺走(其实这里的吉尔伽美什就是个武器收集控)。战斗之前应做好万全的准备为好。

陆行鸟的骑乘与繁殖

持有陆行鸟的时候在大地图中同时按下□与×即可骑乘,作为一种一次性的快速移动方式,一定时间后消失。发出叫声表示时间将至。大地图上也可捕捉野生的陆行鸟骑乘。

2章レコンキスタ作战后可以进行陆行鸟的繁殖,从卵到长成需要6小时,作为父母的两只会消失。产卵4小时后即可孵化,可以看出诞生的种类和性别,种类和性别自产卵的时候已经决定,如果对数量不满意可以使用SL大法调整。



野菜:繁殖时使用会有特别的效果。

种类	说明	入手方法
ギサールの野菜	提高诞生其他种类陆行鸟的几率。	最初从オオバネ处获得。キザイアの町商店
カラッカの野菜	大幅提高诞生其他种类陆行鸟的几率。	メロアの町商店
タンタルの野菜	后代容易受到雄鸟属性影响。	ミイコウの町商店
パサーナの野菜	后代容易受到雌鸟属性影响。	ミイコウの町商店
クリーエの野菜	增加诞生陆行鸟的数量	コルシ洞窟
ミメットの野菜	提高诞生优良陆行鸟的几率	コルシ洞窟
レイゲンの野菜	大幅提高诞生优良陆行鸟的几率	ペスネル鍾乳洞 インスマ海岸
シルキスの野菜	最大幅提高诞生优良陆行鸟的几率	魔物の峡谷 インスマ海岸
ギザールの野菜	大量增加陆行鸟诞生数量	旧ロリカ同盟领废屋 インスマ海岸

陆行鸟的种类		
名称	说明	入手方法
チョコボ	普通的陆行鸟。	最初从オオバネ处获得 トゴレス地方等地广泛分布
军用チョコボ	军用陆行鸟。受到攻击不容易倒下。	陆行鸟2只
アタックチョコボ	攻击陆行鸟。攻击力稍高。粉色。	军用陆行鸟2只 メロエ地方（低概率） セトメ地区（低概率） アズール地区
アサルトチョコボ	突击陆行鸟。攻击力较高。蓝色。	攻击陆行鸟2只
カミカゼチョコボ	神风陆行鸟。攻击力极高。紫色。	突击陆行鸟2只
ダッシュチョコボ	冲刺陆行鸟。速度快但是容易倒下。	旧ロリカ地域（低概率） ユハンラ地方（低概率） ローシャナ州(低概率)
ターボチョコボ	冲锋陆行鸟。速度极快但是容易倒下。水色。	冲刺陆行鸟2只
音速チョコボ	音速陆行鸟。速度快不容易倒下。红色。	冲锋陆行鸟2只
超音速チョコボ	超音速陆行鸟。速度极快不容易倒下。紫色。	音速陆行鸟2羽 东ネシエル地方（低概率）
てきよけチョコボ	避敌陆行鸟。对攻击较弱但是可回避部分攻击。	西ネシエル地区（低概率） 冲刺系2只（低概率）可用优良野菜提高概率
みかわしチョコボ	闪身陆行鸟。对攻击较弱但是可回避大部分攻击。	避敌陆行鸟2只 インスマ地方(低概率) 西ネシエル地区（低概率）
かくれチョコボ	隐蔽陆行鸟。可回避攻击的同时不易倒下。	闪身陆行鸟2只
ステルスチョコボ	隐形陆行鸟。攻击力高、可回避攻击且不容易倒下。	隐蔽陆行鸟2只
ナイトチョコボ	骑士陆行鸟。高攻击力与高防御力。	神风陆行鸟2只（极低概率）可用优良野菜提高概率
ニンジャチョコボ	忍者陆行鸟。速度快、攻击力高且可以回避攻击。	隐形陆行鸟2只（极低概率）可用优良野菜提高概率
マスターチョコボ	大师陆行鸟。各项属性优秀，陆行鸟中的陆行鸟。	骑士陆行鸟与忍者陆行鸟（极低概率）可用优良野菜提高概率

露西辉石收集

收集露西完成使命后水晶化后的碎片。与イスカ的玄武人旅人アトラ对话可以听取与该辉石相关露西的故事。之后可通过朱之目录中人物的解说查看。2周目以后，曾经回收过的辉石会变成ラストエリクサー。

名前	入手方法
ミズアの辉石	【マクタイ】与高台上的村长对话后召集全部村民（包括门里的），之后再与村长对话获得。
カヤハラの辉石	【コルシ】地面
ユウの辉石	【アクヴィ】与树下的少女ナズナ对话两次后和接近的孩子对话，再和少女对话后少女移动，再次对话后来到村口，和女性朱雀兵对话获得书信，交给少女后获得辉石
ルリハの辉石	【キザイア】与入口附近朱雀文官对话帮助其派送邮件，需要和10通目入口右侧深处男性对话。
ユカの辉石	【ミイコウ】帮助某男回答有关入口附近女性爱好建议的问题。选「青色の服」「日焼け」「気さく」「やあ」即可
シャムハトの辉石	【イスカ】村长对话2次后，与阶梯下的小孩对话，之后与アトラ对话，陆行鸟附近的朱雀兵对话后获得「イスカの宝石」。再与村长对话即可
マオナの辉石	【ロコル】有一个想要知道秘密的朱雀民。和全部朱雀兵・官对话后再与其交谈获得
カンナの辉石	【トグア】与画画的朱雀民对话，回答「六角形だよ」「10mぐらい?」「灰色の石だよ!」
スズスの辉石	【メロエ】地面
エメの辉石	【セトメ】阶梯最上层
イザヨイの辉石	【ローシャナ】シャカラの町 朱雀兵脚下
セイシュウの辉石	【ラーマ】
ユーグの辉石	【バズ】

名前	入手方法
カリガネの辉石	【シャカラ】用エクスポーション×10交换
ユズリハの辉石	【ライローキ】布施10次
ハクロの辉石	【アミター】雾中与トンベリ对话
アロワの辉石	【アズール】
エルラガルの辉石	【アルテマ弾投下地】最深处之前
カイマーヌの辉石	【ユンハラ火山】右侧最深处
ウルシャナビの辉石	【ベスネル钟乳洞】最深处
サトリの辉石	【サイレントヤード】操舵室
ユギノの辉石	【魔导院】朱雀サボテンダー掉落
シドウリの辉石	【ベリト砂漠】MAP东南尽头
ニムルドの辉石	【魔物の峡谷】最深处之前
コウゲツの辉石	【インスマ海岸】击倒守护者后拾取
アンシャルの辉石	【旧ロリカ同盟领 废屋】第4章帝国脱出作战后，自由时间结束后早晨废屋前
タギスの辉石	【アギトの塔】4F存档点附近
エンリルの辉石	【北の峡谷】大地图 西侧溪谷深处
ジウスドラの辉石	【ユハンラ地方】大地图 中央川河口西侧
シロタエの辉石	【王都マハマユリ】大地图 王都正面尽头
ヴェラの辉石	【アズール地区】大地图 帝都イングラム桥上
テオの辉石	【セトメ地区】大地图 クレバス尽头
リノイの辉石	【イスカ地方】大地图 MAP中央遗迹西南的高台
イチョウの辉石	【ライローキ州】大地图 ライローキ以南的半岛
リーネの辉石	【西ネシエル地区】大地图 MAP西北尽头
ユルクの辉石	【東ネシエル地区】大地图 ゲーベル基地前桥的南侧
キヨサキの辉石	【エイボン地方】大地图 エイボン要塞向北尽头
トコヤミの辉石	【ローシャナ州】大地图 自エイボン地方进入附近半岛尖端
アルマダの辉石	【インスマ地方】大地图 インスマ海岸所在岛内北侧
セツナの辉石	【メロエ地方】メロエ西侧的高台。附近还有クラサメ的ノーウィングタグ。
クンミの辉石	【旧ロリカ地域】废屋第二天早晨アルテマ弾クレーター的西南。
マキナの辉石	【万魔殿】两个一起在路上的某处。
レムの辉石	

其他

朱雀仙人掌

3章开始后在テラス、飞空艇发着所、里庭、陆行鸟乘场会有仙人掌随机出没。逃走后调查第一次会掉落【ユギノの辉石】，第二次掉落【三角帽子】。其他【ショックガード】【バレットガード】【サボテンダーの花】【クリスタルのかけら】也有几率掉落。【サボテンダーの花】在5章发生的ナギ的依赖"谍报部の依赖【4】"中使用。



莫古琳的授业

0组教室中的莫古力处可以通过学习获得各种经验、属性点数奖励。其内容并非每章固定，而是根据玩家习得的顺序变化，没有习得的部分会继承到下一章。

飞空艇

第七章「王国最后之日」前后出现的实战演习"俘虏救出作战"完成后，从バズ南下到滅びし地ヴァアイル的南端サイレントヤード最深处，启动4个动力炉后开启最深处的装置即可获得飞空艇セツナ一。（由于获得飞空艇后依赖"铁巨人击破"的依赖人会消失，最好在获得飞空艇之前完成依赖）。

乘坐飞空艇可以进行射击游戏。击破敌人会增加击破数与倍率以及金钱，连续击倒敌人倍率最高可以达到256倍。一定时间没有击倒敌人或受到伤害倍率会归零。



总游戏时间

总游戏时间超过一定小时数后与喷水广场的1组莫古力对话可以得到奖励。

10小时…防御魔法「アボイド」
30小时…饰品「リボン」
50小时…饰品「グロウエッグ」
70小时…饰品「ロイヤルクラウン」
100小时…饰品「マジックミトラ」
200小时…饰品「ソウルオブサマサ」

古老游戏文化的逆袭

自古以来，游戏作为时代文化象征的同时，也是人与人沟通的重要手段。即使是在次世代技术横行的今天，当古老的游戏方式以一种新的展现形式出现在我们面前的时候，仍然能够带给我们无穷的乐趣，再次将我们带入古老游戏文化的世界。

就棋牌类游戏而言，中国绝对是众多棋牌的发源地，例如象棋、围棋、军旗、麻将等等，但因为中国本土的家用机游戏开发环境的限制，我们最常在家用机上玩到的麻将之类游戏是传到日本后经过规则有所改变的版本。另外，例如日本的花札和将棋等等在我国根本算不上普及，但很多游戏中却涉及到了相关的知识，这对我们中国玩家造成了不小的困惑。今天我们就为大家介绍3个日本游戏中出现比较多的棋牌游戏，哪怕您在游戏中没有碰到过，也可以增长相关知识，说不定学会之后和朋友们一起玩玩也会有不一样的新鲜感呢。

□文/吴思洋

日本麻将

游戏推荐

《如龙》系列
《麻将格斗俱乐部》
《雀三国无双》

动漫推荐

《天才麻将少女》
《斗牌传说》
《胜负师传说哲也》







麻将用语与基础知识

麻将用语	说明
半庄（ハンチャン）	庄家转动的第一圈称为东场，第二圈为南场，东场及南场打完即结算的对局就是半庄战，也称东南战。只进行东场的对局为东风战。
顺位	根据剩余点棒数所进行的排位。
数牌（スｗハイ）	表现数字的牌，万（マンズ）、筒（ピンズ）、索（ソーズ）。
字牌（ツーハイ）	表现汉字的牌，东南西北、白发中。
老头牌（ロウトウハイ）	1万、9万、1筒、9筒、1索、9索。
三元牌（サンゲンパイ）	白发中。
风牌（フォンハイ）	东南西北。
场风	东场的场风为东、西场的场风为西，以此类推。
自风	东家的自风为东、西家的自风为西，以此类推。庄家的自风永远与场风相同。
幺九牌（ヤオチュウハイ）	字牌、老头牌。
顺子（シュンツ）	由连续三张数牌组成。
刻子（コーツ）	由三张完全相同的牌组成。通过对手打出的一张牌而形成的刻子为明刻（ミンコ），反之则为暗刻（アンコ）。
面子（メンツ）	顺子、刻子的统称。
杠子（カンツ）	由四张完全相同的牌组成。通过对手打出的一张牌而形成的杠子为明杠（明カン），否则为暗杠（暗カン）。
对子（トイツ）	由两张完全相同的牌组成。
雀头（ジャントウ）	基本和牌形式中的对子。
搭子（ターツ）	差一张牌即可完成顺子的状态，根据情况还可分为两面搭子（リャンメンターツ）、边搭子（ペンターツ）、嵌搭子（カンターツ）。
门前（メンゼン）	没有进行过吃（チー）、碰（ポン）、明杠的状态。
鸣牌（鳴き）	吃、碰、杠。
副露	因为鸣牌而产生的可见牌，通常会作为对手防守的判断依据。
听牌（テンパイ）	差一张牌即可和牌的状态。
向听（シャンテン）	一向听表示差一张牌即可听牌的状态，两向听表示差两张牌即可听牌的状态。以此类推。
配牌（ハイパイ）	开局的发牌。
宝牌指示牌（ドラ表示牌）	配牌后，翻开的一张牌。当场上有杠出现时则向逆时针多翻一张。
宝牌（ドラ）	宝牌指示牌的顺序后一张牌。数牌按照1234567891的顺序，风牌按照东南西北东的顺序，三元牌按照白发中白的顺序。宝牌的作用是增加翻数，每张宝牌计一翻。
赤牌（赤い牌）	通常为完全红色的5万、5筒、5索，作用与宝牌一样。如果一张牌同时为宝牌和赤牌则计两翻。
岭上牌（リンシャンハイ）	第一张宝牌指示牌顺时针方向剩下的四张牌。
和牌（あがり）	日本麻将的和牌至少需要一翻役，宝牌的翻数不计算在内。和牌可分为自摸和（ツモホウ）和荣和（ロンホウ）。荣和即是指通过得到对手打出的牌进行的和牌。
振听（フリテン）	打出过的牌不可以荣和，如果在所听的牌中包含打过的牌，其他听牌也不能荣和，但都可以自摸和。日本麻将的防守理论也主要是根据振听展开的。
九种九牌（キュウシュキュウハイ）	配牌之后第一次摸牌后，拥有9种以上的幺九牌可以立刻提出流局。
四风连打（スーフォンレンタ）	或称四风子连打。配牌后第一巡四家打出相同的风牌，立刻强制流局。相当于最后一个家有选择是否流局的权利。
四开杠（スーカイカン）	两家以上合计开了四个杠则强制流局，一家开四个杠不会流局。
四家立直（スーチャリーチ）	四家同时立直则直接强制流局。
三家和（サンチャホー）	一家打出的牌造成三家同时荣和的情况，直接强制流局。

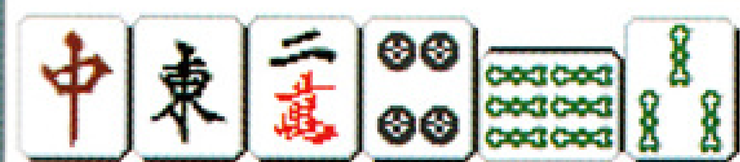
常见的役

立直（リーチ）

一翻役，出现频率约为45.1%。

门前清且听牌的状态下，就可以进行立直。立直时打出的牌需要横置摆放，立直的同时需要交出1000点棒，最终会加算给和牌的人（不一定是立直的人），并且立直以后不可以再进行手牌的替换，没有自摸到所听的牌时只能直接打出。如果立直打出的牌直接被对手荣和则不需要交出1000点棒。

弃牌（ステハイ）：



手牌（テハイ）：



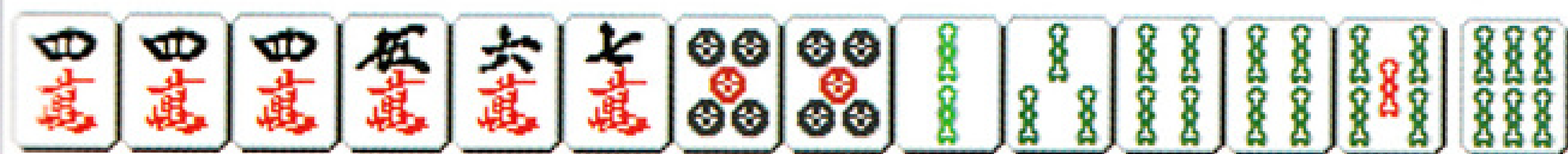
在上面的例子中，6索为立直时打出的牌，3索是立直后摸到的第一张牌，不是所听的5万或6万，所以直接打出。在立直之后，当自摸或是别人打出5万或6万时即可和牌，并得到立直的一翻。立直之后的和牌有开里宝牌指示牌的权利，即是所有宝牌指示牌下面的牌，里宝牌的作用和宝牌相同，可以增加宝牌的数量，杀伤力很大，所以日本麻将中大多数的防守都是针对立直的。

立直是出现频率最高的役，也是最容易达成的役。只要保持门前清的状态，都可以在听牌的时候进行立直，在初学者中经常作为没有任何役情况下的最后选择。不过，立直包含交出1000点棒及不可以再进行手牌替换的限制，在防守意识较强的职业雀士对抗中，有时也有因为各种原因，虽然符合条件却不进行立直的情况。此外，立直也有逼迫对手防守的作用。

断幺（タンヤオ）

全称断幺九（タンヤオチュー），一翻役，出现频率约为21.4%。

仅使用数牌2至8，即不使用幺九牌完成的和牌。例如以下形式的和牌：



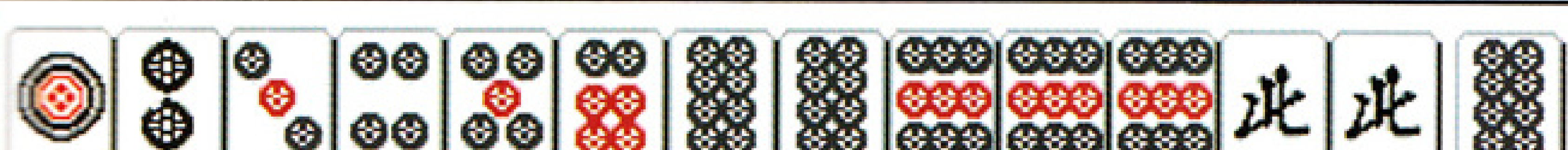
断幺也是快速胡牌的一个重要手段，在没有字牌的情况下，只要刻意保留中间数牌即可比较容易的达成。断幺通常不受门前清的限制，是仅次于立直和役牌之后第三容易做出的役，是几乎与役牌齐名的快速和牌手段。职业雀士在完成其他役的同时，经常会顺便完成此役，使和牌获得的翻数增加。

混一色（ホンイツ）

三翻役（两翻役），出现概率约为6.31%。

混一色是指完全由一种数牌加字牌组成的役。不门前清状态的和牌则由原来的三翻变为两翻。例如以下三种和牌，都做成了混一色：







混一色这种做牌的方式被称为染手（染め手），与立直、役牌、断幺并称为“日麻四役”，是日本麻将中重要的和牌手段。在进行吃、碰的情况下，混一色可以视为一个相对容易完成的二翻役，加上可以和役牌复合，因此就算是在职业雀士的牌谱中，和出混一色的牌局也并不罕见。不过，因为要完全放弃其他两种数牌，有时也有错失机会的情况，并且通过观察弃牌和副露的情况可以很容易的防守混一色，一般来说，配牌中一种数牌达到8张以上，才会有做混一色的念头。

完全由一种数牌组成的和牌则是清一色，6翻役，出现概率仅有0.94%左右，不门前清则降为5翻。根据日本麻将的算分特点，普遍认为三翻四翻和牌的得点效率是比较高的，所以即使是上面第二个例子的情况，如果牌面中至少有一张宝牌的话，一般还是不会选择继续冲击清一色的。

役牌（ヤクハイ）

一翻役，出现频率约为40.0%。

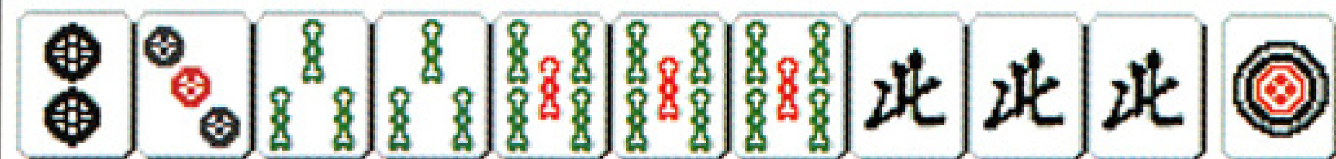
役牌包括字牌中的三元牌、场风牌及自风牌，将役牌组成刻子即可获得的役。在游戏中每局开始的时候会有“东一局”、“南三局”等等的字样出现，所指的就是场风为东或南，比如在东一局的情况下，北家可以作为役牌的字牌包括：



如果以下形式和牌，即可以得到一翻：



以下情况可以得到北和白两翻，以此类推：

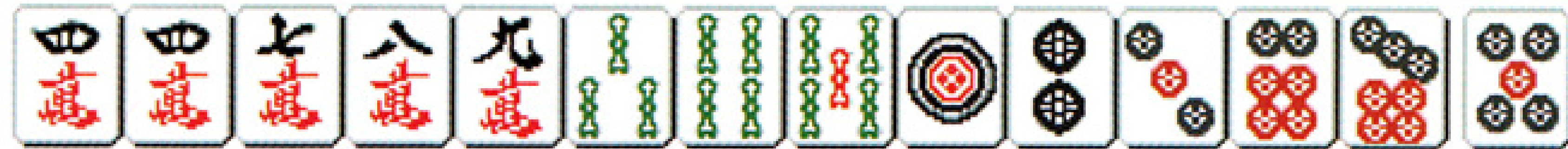


在开局即摸到或碰出役牌刻子的情况，被称为通向和牌的快速直通车。该役的重要地位和立直不分上下，由于即使是不门前清的状态也可以至少保持一翻役的存在，导致和牌的速度大大提高。役牌是职业雀士在终局阶段，为了保持领先地位而进行快速和牌的主要手段。虽然大多数情况下，碰出役牌并没有太多翻数的损失，但有时考虑到其他役的判定，也有暂时不碰出的情况。

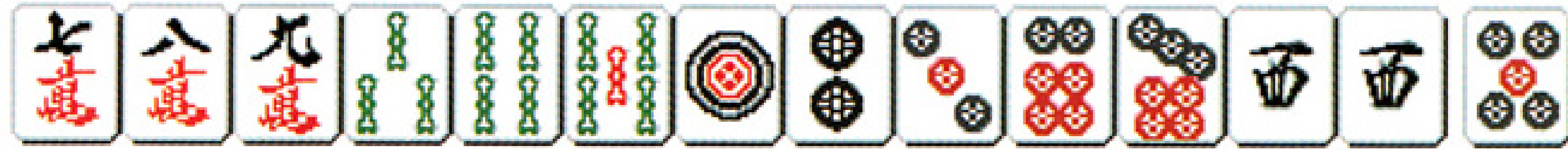
平和（ピンフ）

一翻役，出现概率约为19.9%

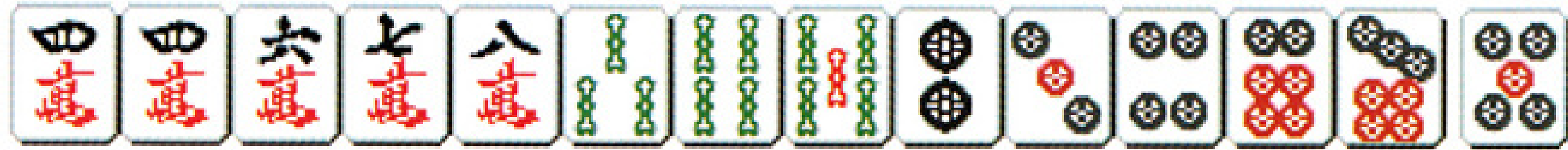
平和是最容易在不知不觉中完成的役，首先的要求是门前清，并且和牌时所有的面子都为顺子、雀头不能为役牌且在两面听牌的情况下的和牌，例如以下形式的和牌：



需要注意的是，雀头不能为役牌，不代表不可以是字牌，例如南一局的北家，下面形式的和牌也可以得到平和的一翻：



可以看出，平和和断幺是非常容易搭配在一起完成的，简称“平断”，例如做成以下和牌即可同时得到平和和断幺的两翻：



门前自摸（メンゼンツモ）：

全称门前清自摸和（メンゼンチンツモホウ），一翻役，出现频率为17.6%。

顾名思义，就是在门前清的情况下自摸和，即可得到的役。

一发（イッパツ）

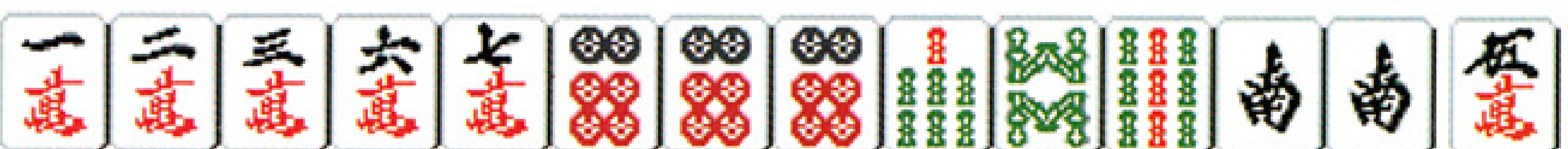
一翻役，出现频率为10.2%。

立直之后一巡之内和牌即可得到的役。如果在一巡之内有人鸣牌，则导致一发立刻失效。结合上面立直以及门前自摸的役，当立直后第一张即摸到自己所听的牌时，则可以获得立直、一发、门前自摸三个一翻役，合计就有三翻啦。例如：

弃牌（ステハイ）：



手牌（テハイ）：

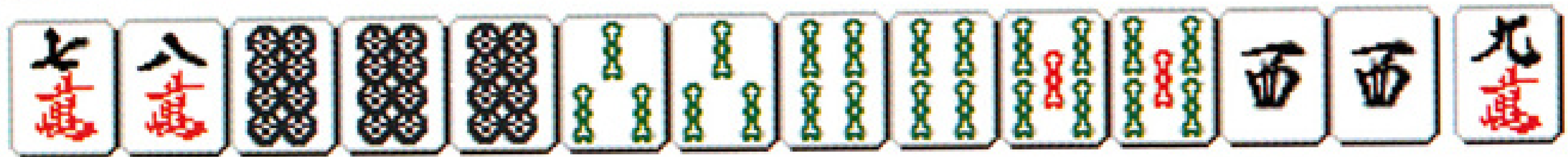


打出6索立直之后第一个自摸到的牌即是所听牌中的5万。

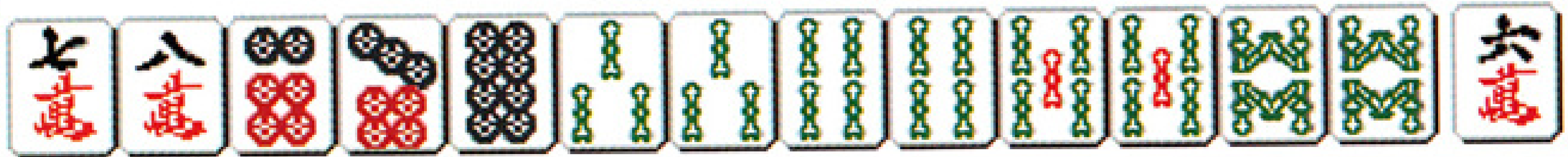
一盃口（イーペーコー）

一翻役，出现概率约为4.75%

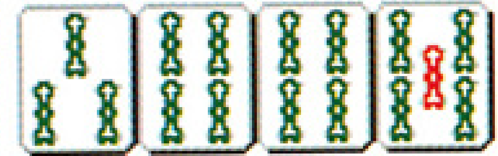
一盃口是指在门前清的状态包含两个相同顺子的和牌，例如：



一盃口在日本麻将中是比较有特色的役，由于有门前清的要求，一般很难刻意做出，大多数情况下则作为弃牌时的参考。此外，一盃口是很容易和平和、断幺九复合的役，例如下面的和牌就是同时达成了平断、一盃口的役：



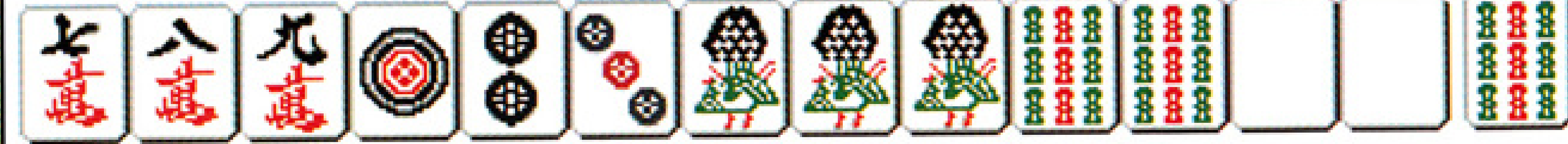
平和、断幺、一杯口一共三翻，如果再加上立直、一发的情况，就完成了合计五翻的大牌，是不是很惊喜呢。要做成一盃口，在配牌阶段可以多留意下面的组合：



初学者最常见的错误，是经常将此形当作是345索顺子加单独牌4索的组合，而过早的把4索打走。实际上，此形应当作34、45的两面搭子，亦有不错的一盃口机会，是日本麻将中价值极高的复合牌型。

チャンタ

全称混全带幺九（**ホンチャイタオヤオチュー**），二翻役（一翻役），出现概率约为1.24%。要求所有的顺子包含老头牌，其余则均为幺九牌组成的和牌，不门前清的情况下点数降为一翻。



根据配牌的情况，由于边张的牌更容易在初期就被对手打出，非常容易吃、碰到，所以混全带幺有时也会作为快速和牌的手段。

不包含字牌的混全带幺则是**ジュンチャン**，全称清全带幺九（**ジュウチャイタオヤオチュー**），三翻役，不门前清的情况下降为二翻役。

一气通贯（イッキツウカン）

二翻役（一翻役），出现概率约为1.75%。

一气通贯就是我们常说的“一条龙”，是由一种数牌分别组成123，456，789三个顺子的和牌。在不门前清的情况下点数降为一翻。

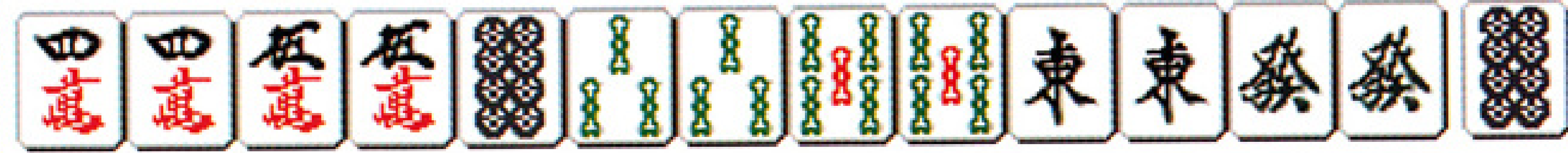


基于役的构成特点，一气通贯经常与混一色甚至清一色复合。但由于做成难度较高，至少相当于三色同顺，只能算是比较鸡肋的役。机会好的时候，可以尝试做出。

七对子（チートイツ）

二翻役，出现概率约为2.52%。

七对子是颠覆麻将和牌基本型的役，由7个对子组合的和牌，例如：

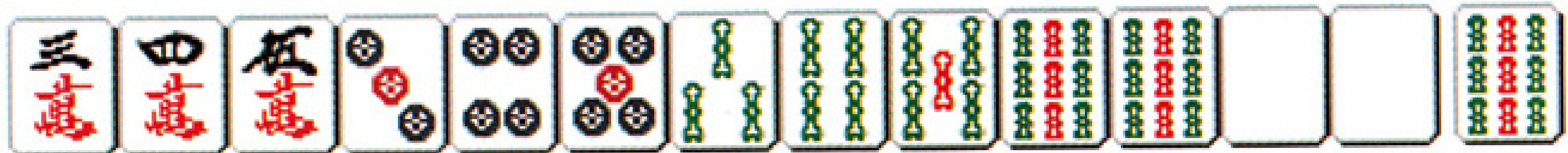


七对子经常与断幺九及混一色复合，成为大牌。许多初学者在七对子和对对两种役中很难选择，这也是日本麻将一直以来比较矛盾的地方。简单判断的话，通常手里拥有1到2个刻子再追求对对是比较好的选择，如果是没有刻子的情况下，还是七对子更容易和出。最直接的例子是当你拥有5个对子的时候，再凑到1个对子即可七对子听牌，然而对对则需要碰或自摸到3张有效牌才能达到听牌的状态。

三色同顺（サンショクドウジュン）

二翻役（一翻役），出现概率约为3.46%。

同时使用万、饼、条组成相同顺子的和牌，在不门前清的情况下降为一翻役。例如：



三色同顺是日本麻将非常有代表性的役，是否有意识地和出三色同顺，往往是判断一名雀士水平高低的基本标准。被称为平和最高型的“平断三色一盃口”和牌，也正是因为加入了三色同顺才显得格外耀眼。下面就欣赏一下这样的和牌吧：



虽然乍看上去平平无奇，却已经是毫无疑问的大牌了。

对对（トイトイ）

全称对对和（**トイトイホー**）

点数：二翻

出现概率：3.92%

对对与平和正好相反，要求是所有面子都为刻子情况下的和牌，不过并不限制吃碰，例如：



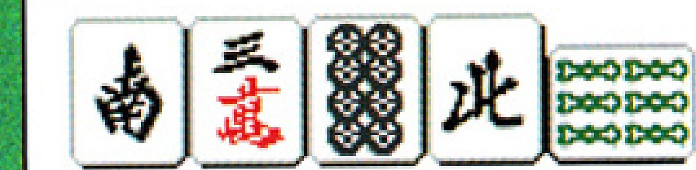
横向摆放的牌代表从对手弃牌中鸣牌得到的牌，上面的情况即作成了二翻役的对对。对对在日本麻将中是很尴尬的存在，虽然有很高的回报，并且放宽了门前清的限制。不过由于其本身做成的难度很高，多数情况还是要仰仗对手的弃牌才能顺利成和。手牌数量少并且重复牌太多会导致防守困难，是在越高水平对局中，越需要慎重选择的役。

防守理论

现物

通常在有对手立直的情况下，如果处于比较领先的顺位或者没有太好的和牌机会，就应该开始弃和防守。立直方打出过的牌，被称为现物。根据振听的规则，现物是100%不会被立直者荣和的。例如：

对手弃牌：



根据立直方打出的牌可以明显看出的现物为：



如果手中刚好有这些牌，绝对是可以放心打出的。此外，立直方在立直后直接打出的自摸牌，以及其他对手打出而没有被立直方荣和的牌，都将作为新的现物。也就是说随着对局的进行，现物会越来越多。防守也变的越来越容易。

除了一般意义上的现物以外，如果已经出现同样字牌3张的情况，那么最后的一张牌也和现物无异了。其实，即使是只出现同样字牌2张的情况，剩下的两张就成为只有可能单骑听牌（单张雀头的听牌或七对子的听牌）的字牌，是具有相当高安全程度的。

壁（ノーチャンス）

日本麻将防守中的另一重要理论就是壁。壁的理论非常简单却很实用。首先，如果在场上可以看到的牌中（包括自己的手牌），已经出现4张相同的牌，那么这样牌就被称为壁。如果有一张数牌成为了壁，结合筋的理论，通常能够提供许多信息。例如下面的情况：

对手弃牌：



立直方的弃牌很少，也没有可以直接判断出的筋牌。但在不同壁信息的支持下，却可以判断出许多安全程度相当于筋牌的防守牌。例如目前的情况下4万是壁的话，因为对手不可能有4万5万的两面搭子，所以6万就成为了两筋牌。如果5万是壁的话，6万的安全程度还会提高。相同道理，虽然现物中没有筒，如果4筒和7筒都是壁的话，中间的5筒和6筒就成为了相当于字牌的存在。

如果是仅仅出现3张相同的牌，则被称为薄壁（**ワンチャンス**），毕竟壁在实战中出现的概率不是很高，所以许多时候参考薄壁进行安全牌的判断也是很有必要的。

牌的危险度

综合现物、筋、壁的理论以及役的出现概率，得到以下表格。

安全度	牌的种类	说明
SS	现物	规则上不允许荣和的牌，绝对安全。
S	只能单骑听牌的字牌或数牌	单骑听牌通常是为了完成某种役才会出现的，极为罕见。
A+	筋牌1、9	除单骑听牌以外多了一个双碰听牌的可能性。
A	客风牌（不是役牌的字牌）	字牌都是比较安全的，况且还不是役牌。
B	筋牌2、8或两筋牌	比较筋牌1、9多了嵌搭子听牌的可能性。
B-	筋牌3、7	比较筋牌2、8又增加了边搭子听牌的可能性。
C	役牌	字牌都是比较安全的。
D	无筋1、9或半筋牌	有平和没有断幺。
E	无筋2、3、7、8	有可能没有断幺。
F	无筋4、5、6	一切皆有可能，最危险的牌。

遇到有对手立直的情况下，即使不是完全的弃和，也应该尽量选择安全度在C以上的牌打。反之，如果手牌中没有任何一张安全度在B以上的牌，也就没有必要弃和了。打3张B安全度的牌约相当于一张F安全度的牌，所以是否完全弃和防守，很大程度上是由手牌中安全牌的情况决定的。



将棋

游戏推荐

如龙系列
银星将棋
最强将棋BONANZA

动漫推荐

月下棋士

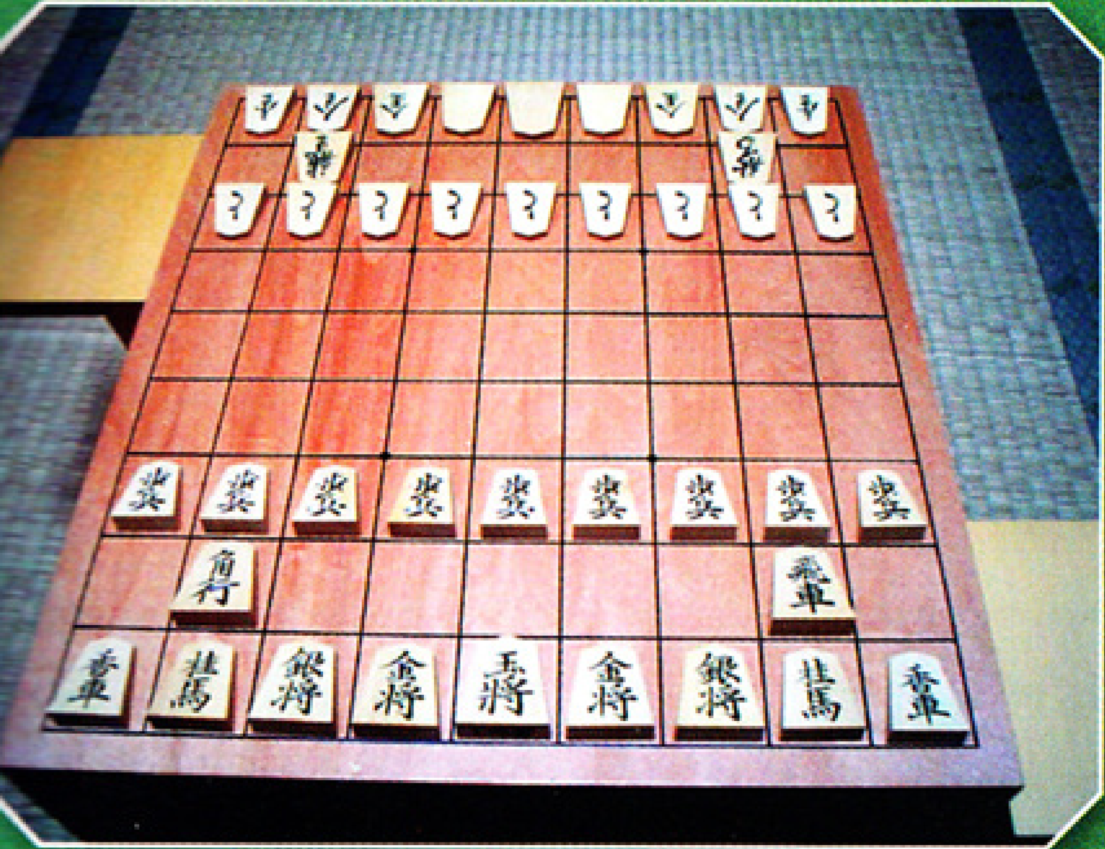


棋盘

将棋的棋盘和国际象棋的棋盘很相似，共有9行9列81个格子，格子没有黑白颜色的分别。靠近自己的3行为自阵，靠近对手的3行为敌阵。

棋子	名称	步法	价值	说明
玉將	玉将（ぎょくしょう）玉（ぎょく） 王将（おうしょう）王（おう）	8个方向各1格，与国际象棋的王相同。		玉将和王将区别相当于中国象棋中将和帅的区别，只是名字不同而已。玉将或王将被获取的一方即立刻宣告失败。通常由地位较高的人使用王将。
飛車	飞车（ひしゃ） 飞（ひ）	横向纵向多格。	10（12）	将棋中威力最大的两个棋子之一。飞车处于敌阵或从敌阵区域走出时可以升变（成る）为龙王（りゅうおう），简称龙（りゅう）。除保持原有的步法外还兼备玉将（王将）的步法。
角行	角行（かくぎょう） 角（かく）	斜向多格，与国际象棋的象相同。	8（10）	将棋中威力最大的两个棋子之一。角行处于敌阵或从敌阵区域走出时可以升变为龙马（りゅうま），简称马（うま）。除保持原有的步法外还兼备玉将（王将）的步法。
金將	金将（きんしょう） 金（きん）	正前方1格、左前方一格、右前方1格以及左、右、下各1格。	6	从步法可以看出，金将后退的能力很差，所以通常在后方与玉将（王将）一起行动，作为防守的重要力量。
銀將	银将（ぎんしょう） 银（ぎん）	正前方1格、左前方一格、右前方1格以及左下、右下各1格。	5（6）	银将拥有不错的前进和后退能力。通常用来配合金将进行防守或者协助飞车参与进攻。银将处于敌阵或从敌阵区域走出时可以升变为成银（なりぎん），成银的步法与金将相同。
桂馬	桂马（けいま） 桂（けい）	正前方1格后左前方1格或正前方1格后右前方1格。可以跨越其他棋子。	4（6）	桂马相当于只能向11点及1点方向跳的国际象棋的马，通常与角行配合参与进攻。桂马处于敌阵时可以升变为成桂（なりけい），成桂的步法与金将相同。
香車	香车（きょうしゃ） 香（きょう）	正前方多格。	3（6）	同样只能前进，香车处于敌阵时可以升变为成香（なりきょう），成香的步法与金将相同。
步兵	步兵（ふひょう） 步（ふ）	正前方1格。	1（7）	步兵是棋盘中数量最多的棋子，是冲锋陷阵的重要力量。步兵处于敌阵时可以升变为成步（と），成步的步法与金将相同。

价值一栏列括号中的数字为升变后的棋子价值。



初期配置

一局将棋开始时，双方各有20个棋子。各自的棋子全部放置在本阵中，本阵的三行由近到远排序。

棋子	数量	位置
玉将（王将）	1	本阵第一行9个格子中正中间的格子。
金将	2	本阵第一行玉将左右的两个格子。
银将	2	本阵第一行两个金将外侧的两个格子。
桂马	2	本阵第一行两个银将外侧的两个格子。
香车	2	本阵第一行两个桂马外侧的两个格子，即本阵第一行最外侧的两个格子。
角行	1	本阵第二行，左侧桂马的正上方。
飞车	1	本阵第二行，右侧桂马的正上方。
步兵	9	本阵第三行整行，共9个格子。

打驹

驹（こま）在日语中是棋子的意思，将棋中取得的对方棋子被称为持驹（持ち駒），已经升变的棋子被取得时，升变的效果会被强制取消。打驹就是允许将持驹重新打入到棋盘有效位置进行使用的规则。打驹有4项限制：

1.直接打入到敌阵位置的棋子不能立刻升变，需要多走一步。

2.不能将棋子打入到不能再走的位置，即香车和步兵不能打入到敌阵的最后一行，桂马不能打入到敌阵的最后一行及倒数第二行。

3.棋盘中纵向的一列中不能出现两个步兵，这种犯规被称为二步。

4.打入步兵时不允许直接将死对方，这种犯规被称为打步诘（打ち歩詰め）。也就是说只要不是直接将死的情况，即是允许的。

打驹的设计使得将棋的复杂程度大大提高，远超中国象棋和国际象棋。由于在将棋中有相当数量只能前进的棋子，因此打驹的技术多被用于进攻的场合，从而使得防守难度增加。可以说，即使是看似防守严密设计的背后，其实将棋还是崇尚进攻的。



基本战术

玉将或王将通常由一金一银配合防守。

飞车是将棋中威力最大的棋子，使玉将或王将尽量远离飞车所在的列可以有效拖慢对手的进攻速度。

除非逼不得已，玉将或王将尽量不要离开本阵。由于将棋允许打驹的特点，依托于棋盘边缘进行防守是很必要的。

中国象棋中的将军，在将棋中称作王手。步法决定了桂马的打入是王手的利器，所以不要轻易损失桂马，也不要让玉将或王将处于桂马可以王手的位置。

尽早疏通飞车的道路来压制中场。最直接的方法就是积极地与对方交换飞车所在列的步兵，交换的步兵还可以适时打入，配合飞车的进攻。值得一提的是，高飞车这个词就是由飞车压制中场的战术得来的，现在表示强横、以势压人。

角行在开局即能发挥步法的优势，非常适合远距离进攻。不过，没有升变的角行有一半的格子是到达不了的，尽量将玉将或王将置于角行到达不了的位置上。

龙王更适合进攻，龙马更适合防守。

从金将不会升变的规则就可以看出设计者的初衷，并且金将的后退能力很差，通常不要参与进攻。在金将后方打入一个步兵，将会构成相当稳固的状态。没有金将的防守是绝对不行的，反之，取得对方防守的金将，将成为进攻突破口。

银将斜向先进有很多优势，其中重要的一个就是可以原路返回。

将棋在交换棋子时最重要的不是棋子的价值是否相等，而是当前交换到是棋子最否有打入的需要。

花札

游戏推荐

樱花大战系列
花札道中记

动漫推荐

夏日大作战



牌介绍

花札每四张牌构成一个月，一共12个月，共有48张牌。

月	花	牌	说明
1月	松树		从左到右分别为20点的松上鹤、5点的松上赤短、两张1点的松。
2月	梅花		从左到右分别为10点的梅上莺、5点的梅上赤短、两张1点的梅。
3月	樱花		从左到右分别为20点的樱上帘、5点的樱上赤短、两张1点的樱。
4月	紫藤		从左到右分别为10点的藤上鹃、5点的藤上短册、两张1点的藤。
5月	菖蒲		从左到右分别为10点的蒲间八桥、5点的蒲上短册、两张1点的菖蒲。
6月	牡丹		从左到右分别为10点的牡丹蝶、5点的牡丹青短、两张1点的牡丹。
7月	萩		从左到右分别为10点的萩间猪、5点的萩上短册、两张1点的萩。
8月	芒草		从左到右分别为20点的芒上月、10点的芒上雁、两张1点的芒。
9月	菊花		从左到右分别为10点的菊上盃、5点的菊上青短、两张1点的菊。
10月	枫叶		从左到右分别为10点的枫间鹿、5点的枫上青短、两张1点的枫。
11月	柳树		从左到右分别为20点的柳间风（小野道风）、10点的柳上燕、5点的柳上短册、1点的柳（雷雨鼓）。
12月	泡桐		从左到右分别为20点的桐上凰、三张1点的桐。

所有20点的牌统称为光牌，光牌共有5张。基本都是表现动物的10点牌统称为种（タネ），种牌共有9张，5点的牌统称为短册，短册共有10张，1点的牌统称为皮（カス），共有24张皮牌。

基本玩法

花札根据参加人数的不同、有**こいこい**（两人）和花合**わせ**（三人或四人）两种基本玩法。这两种玩法的基本规则相同，只在计算点数上存在差异。游戏中出现的玩法多以**こいこい**为主。

玩**こいこい**的双方，分别作庄家（親）和闲家（子）。首先由庄家先拿牌，每次两张，拿完换闲家拿两张。一直到每人手中有8张牌为止，作为双方的手牌。然后抽8张牌放在中间亮开作为场牌。其余的牌作为山牌放在一旁。

首先由庄家放一张手牌到场中，如果场牌中有相同月份的牌，则可以与该场牌配对，将两张牌作为庄家的获得牌，如果没有的话则放在场中作为新的场牌。之后，庄家再从山牌中翻出一张牌放入场中，同样，如果场牌中有相同月份的牌，还可以与该场牌配对将两张牌作为庄家的获得牌，否则也放入场中。之后由闲家进行相同的操作。

当任何一方的获得牌中可以凑成役的时候，就可以选择是否立刻算分结束，再来再来的日语就是"**こいこい**"，表示不算分继续的意思，这也是该玩法名字的由来。算分结束的日语则是"**や～めた**"，选择继续的一方必须出现新的役才可以再次进行算分结束和继续玩的选择。如果在这个阶段被对方的获得牌凑成役时，对方也会有立刻算分结束或者是继续玩的选择权利。如果此时对方选择算分结束的话，那么很不幸的，之前获得的役就完全没有意义了。即是说所谓的算分，只会算选择一方所有获得牌的役。

获胜的一方将作为下一局的庄家。花札的得分被称作"文"，通常的规则是玩12局之后，获得更多文的一方获胜。双方都出完牌却没有出现或再出现役的情况则会强制结束，重新开始，也有判定为庄家获胜1文的规则。此外，**こいこい**有在一局中获得超过7文的话则加倍计算的规则，以鼓励勇往直前，大声喊出"**こいこい**"的玩家。

3人对战时每人的初始手牌变为7张、场牌变为6张。4人对战时每人的手牌变5张，场牌仍为8张。

如果初始的场牌中出现3张同样月份的牌，为了防止有场牌无法被配对走的情况，此时只需要使用剩下的一张该月的牌即可全部配对3张牌，使得该月的全部牌成为获得牌。如果初始的场牌中出现4张同样月份的牌则只能从新开始。



常见的役

名称	牌	点数	说明
五光		10	最强的役，一般很难完成。也有点数为15的情况。
四光		8	包含小野道风的四光被称为雨四光，点数降为7。也有四光的点数为10，雨四光的点数为8的情况。五光不累计四光的点数。
三光		5	凑齐小野道风以外的3张光牌。也有点数为6的情况。四光不累计三光的点数。光牌是以很少数量就能获得较高回报的牌，有意识地尽量取得光牌，同时也是防守。
月见酒		5	樱上帘和菊上盃的组合，由于很容易完成，有点数降低为3，或者直接取消此役的规则。
花见酒		5	芒上月和菊上盃的组合，由于很容易完成，有点数降低为3，或者直接取消此役的规则。
猪鹿蝶		5	萩间猪、枫间鹿、牡丹蝶的组合。回报一般，又是确定的三张牌，看似比三光还要难，事实上由于光牌双方都在抢夺的缘故，猪鹿蝶还是比三光稍微容易的。个别情况点数为6。
赤短		3	松上赤短、梅上赤短、樱上赤短的组合，因为短册的数量比种牌多，容易与其他役复合，经常出现有人专门收集短册的情况，难度与猪鹿蝶不相上下，也有点数为6的情况。
青短		3	牡丹青短、菊上青短、枫上青短的组合，与赤短同理，也有点数为6的情况。
种（タネ）		1	收集5张任意种牌，之后每多得到1张种牌则点数加1。因为一共有9张种牌，如果收集到所有的种牌则可以与猪鹿蝶累计共得到点数10或11。
短册		1	收集5张任意短册，之后每多得1张短册则点数加1。因为共有10张短册，如果收集到所有的短册则可以与赤短和青短累计共得到点数12或者18。
皮（カス）		1	收集10张任意的皮，之后每多得1张皮则点数加1。一般柳可以充当两张皮进行计算，即是说柳加8张其他的皮即可做成该役，之后每多得1张皮点数也可加1。皮是数量最多的牌，也是最容易反复触发的役，通常在后期获得较多皮的一方会占据主动。如果手牌不是很好的情况，不如干脆以收集皮为目标来迅速结束一局。

心得体会

如果是承认花见酒和月见酒的场合，菊上盃就是最重要的牌，应该尽量保留菊牌随时进行配对，并且樱上帘和芒上月也比其他光牌来得重要。

由于光牌的杀伤力巨大，即使不以光牌的役作为目标，也要有意识的抢夺光牌。

青短和赤短包含在3种役里，显然是价值很高的牌，重要程度仅次于光牌。

如果开局出现3张同月牌的情况，手中刚好持有的剩余的一张该月的牌反而不急于打出。

虽然光牌中小野道风感觉没什么大用，但是由于同月的其他几张牌都不错，所以即使是不承认雨四光的场合，也不太会出现没人要的情况。

高手对决通常由短册或皮牌来决定胜负。因为花札的较量更注重的还是破坏对方的役。

虽然选择"**こいこい**"会带来一定的风险，但是基于花札役的设计，一般情况下首先获得役的一方再获得役的概率仍然要比对方高一些。

如果对方收集到较多的短册，则应该立刻收集皮牌以进行遏制，通常8张左右的皮牌就可以有效的威慑住对方的"**こいこい**"。

花札不在乎一局的胜负，而是胜利时获得的文。

花札是存在很大运气成分的游戏，所以对胜负无需太过执着，这也是该游戏能够广泛流行的原因。



非正常人类の游戏研究中心

游戏选取日期 10.26-11.8



主任 宇多田

港服PSN会员免费赠送的《火箭鸡》很有趣，而作为一款PSN的游戏来说本作的奖杯真的可以让之前那个什么生化HD去死了！在把《火箭鸡》白金之后我的眼里就是剩下UC3了，因为各种原因之前预定入手的BF3浮云了，这让我的时间更加集中到了这款今年的最佳游戏上，也许是期待太高的原因，游戏入手之后居然没有UC2带给我的震撼大，记得前作我是在跟风的情况下购入的，可当我开始游戏之后完完全全被震撼了，那感觉真的很奇妙，我都不知道该用什么语言来形容。



科员 蔬菜汁

本次进入评分团的游戏都是比较重量级的大作，就好像迷雾重重的北京秋天，午后不知道是着魔了还是怎么，一下子就被太阳顶翻了开去，露出暖洋洋的日头，经历了久违的大雾天气之后，这么好的大太阳天儿还真是难得，本周的评分也真的只好用这样啰嗦晦涩的语言来描述我此时的心情了，虽然话是这么说，但不知怎的，感觉少了一点儿什么，好像以前的沙尘之类的，不来还挺想的（大误）。就在截稿前，某同事还在沉迷于神秘海域3的世界，哟西。（宇多田乱入：谁让我干活快呢）



清洁工 小沛

淡季盼游戏，旺季怕游戏。我觉得每个月有1到2个喜欢的游戏发售是最理想的状态，可是自从进入11月后，每个月都有5到6款喜欢且必须要买的游戏，更别说下个月还要买新主机了。本来是让人高兴的事，结果好事多了反而变成了坏事，这大概就是物极必反的道理吧。本期评分的游戏都是11月初或者10月底发售的，这其中就有2个是我必买的游戏，大家知道是哪两个吗？答案会在以下的点评中揭晓。这个月还有《战国BASARA3 宴》和《圣斗士星矢战记》要买呢……



被研究 赤银

几经周折终于入手了3DS，距离12月佳作雪崩也剩不下多少时间了（虽然还是感觉有些买早了？），目前正在刷《闪乱神乐》的全人物全任务全称号，重复功很没营养。另外还在刷着《MHP3》的全勋章，最近刚把龙职人的全武器勋章刷出来了，剩下的只有大小金冠了。11月虽然大作也不少，但是目前还没有发现必须买的。倒是明年的《鬼泣HD合集》真心想入一个，看到时的经济状况如何好了。是时候该攒攒钱了嗯。之前提起过的年内全主机制霸的野望果断放弃了，只求什么时候能把PSV入了就好了。

36分

最终幻想 零式



PSP

SQUARE ENIX
2011年10月27日　1~3人
动作角色扮演　15岁以上

本作原本叫做《最终幻想XIII Agito》，SE表示因为本作不再只是《最终幻想XIII》的衍生作品，而是具有自己独特游戏方式的全新游戏，所以为了配合本作定位，才将名称改为了《最终幻想 零式》。

推荐人群
FF FANS；
RPG控；
画面党（单指PSP平台）；
所有拥有PSP的玩家

9

当初FFXIII同一系列同时公布三款作品吸引了无数玩家眼球，时至今日SE终于推出了第二款游戏“Agito”，而游戏的名字也被重新定义成了“零式”，本作作为一款掌机游戏可以说是非常出色，在PSP末期可以有这样的大作压轴实属我等之幸，SE这几年虽然有些迷失，但本作还是让我们看到了这家厂商的实力，希望以后能玩到更多如此出色的游戏。

9

14位角色中可以选择三位，不仅每个角色的性格各具特色，而且还可以使用不同的武器和召唤兽进行战斗。游戏时的视角也很自由，作为玩家可以将眼前的景色一览无余。本系列虽然一直以剧情见长，但是本作剧情中的专门用语十分多，不看到最后的话会让人有点丈二和尚摸不着头脑。抛去剧情中的难解用语不说，作为掌机上的游戏，确实是当之无愧的大作。

9

PSP现在还能玩到《最终幻想 零式》这样的好游戏实属难得。本作与全系列的故事没有什么联系，但世界观的设定类似13。丰富的可操作角色，以及每个人的不同技能，使得游戏的耐玩度和策略性比较强。军神的设定挺不错的，它不像传统的召唤兽，除了可以升级之后还能学习新技能，完全就像是可用角色。另外，本作画面音乐都很赞，强力推荐！

9

不愧是PSP上最后的FF盛宴，无论剧情还是人设声优、游戏系统乃至音乐都无可挑剔。虽然也不是一点毛病也没有，譬如全员战死的话必须读档没有重新再战啊啥的，对于不习惯时时存档的人有时实在很受伤……。而且可操控人物太多，该如何选择也很令人犯愁。当然瑕不掩瑜。游戏整体素质没的说，如果剧情上不是那么晦涩更简单明了一点就更容易使人接受了。

37分

神秘海域3 德雷克的骗局



PS3

Naughty Dog
2011年11月1日　1~多人
动作射击冒险　13岁以上

本作是全球销售超过800万的《神秘海域》系列最新作，游戏讲述德雷克与搭档苏利前往阿拉伯半岛的鲁布哈利沙漠，探索失落古城「沙海的亚特兰提斯」，当然游戏中的场景不仅仅只有沙漠这么简单。

推荐人群
UC系列玩家；
网战搞基爱好者；
喜欢寻找宝藏的人；
所有拥有PS3的玩家

9

游戏发售前当我看到IGN五个满分之后，我很确定将迎来在电软期间自己的第一个十分游戏，可入手游戏后发现本作距离满分还是有些距离的，但死机BUG以及贴图错误不得不让我扣上一分。抛开这一分让我们看看在本作中都能得到什么，世界顶级的游戏画面，跌宕起伏的游戏剧情，还有出色的中文汉化，我相信下一次的神海，绝对会得到我的满分评价！

9

终于见识到这款得到IGN满分的作品，不过也可能是从小受到日漫影响，这款传说级神作中处处流露的那股子劲儿真是只可远观不可把玩。不过剧情游戏即使自己不玩，也可以在旁边看别人玩，而且可以看得很带劲，比自己玩还有意思，我就亲自尝试了一把。看宇多田玩确实比自己玩更加有意思，每次他GAMEOVER的时候我都在心里大声嘲笑他。

10

神作！相信很多人要给10分的，包括我。这游戏是我本月必买游戏之一。作为索尼当家作品，本作的画面非常给力，给力到PS3都不给力了，啥意思？死机外加贴图错误，尽管这些问题只是偶尔发生，但也说明这款游戏确实在考验PS3的机能极限。之前我说过右摇杆瞄准是我的弱项，但这次的新作偏偏又提高了难度，即便是普通难度我也前仆后继得一塌糊涂。

9

说实在的我还是很喜欢这种探险解谜题材的游戏的。当年的古墓丽影、波斯王子也都玩得不亦乐乎。不过相对于射击为主的游戏，个人还是更偏向于刀剑交错的动作类是了。剧情上给人一种好莱坞大片的感觉，整个游戏就像一部互动电影一般，引人入胜。画面上各种风景也是美不胜收，光影效果也很出色。个人对网战部分不是很感冒，这种游戏俺还是更习惯于独乐吧。

32分

超级马里奥3D大陆



3DS

NINTENDO
2011年11月3日 1人
动作冒险 全年龄

本作是掌机上首款3D版《马里奥》游戏，故事以《超级马里奥兄弟3》为背景，游戏中充分利用了3DS的裸眼3D技术，让玩家可以在完全3D化的世界中展开乐趣无穷的冒险故事，可爱的水管工又回来啦！

推荐人群
- 水管工的拥趸；
- 动作游戏爱好者？
- 童心未泯的玩家；
- 女性玩家群

我个人对这俩水管工不怎么感兴趣，小时候人们都在玩“顶蘑菇”的时候，我却每天都奋战在类似《绿色兵团》这样的游戏中，不过不感兴趣不代表这款游戏不是佳作，马里奥系列一直在创造着一个接一个的奇迹，这么多年过去了，人们依旧乐此不疲的控制着胡子兄弟去拯救碧奇公主，这次能在掌机上感受3D版的马里奥，我相信很多玩家应该都很高兴吧。

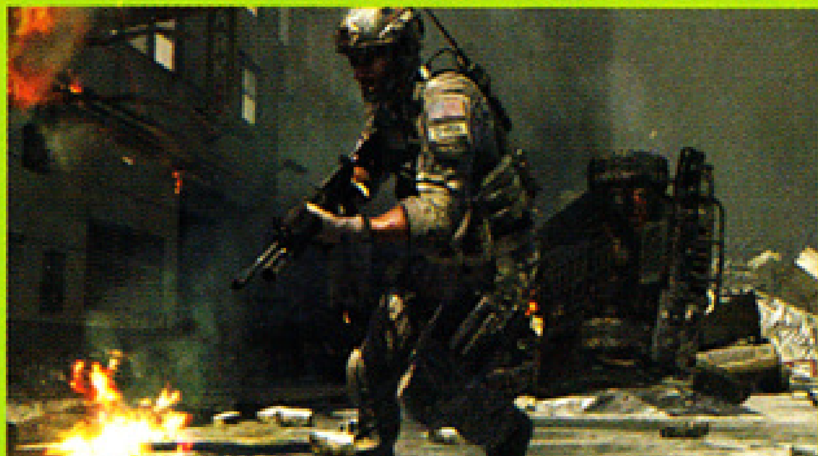
3D化画面有了灰常大的提升这个自不必说，触摸让操纵变得更加有趣。不过最值得一提的并非游戏画面和那些神奇的关卡，而是从初代马里奥就给玩家们留下深刻印象的音乐和音效。本作音乐主旋律声声入韵，让人玩起来更加带感。跳起来的时候，音效给人一种轻松自在的感觉。最有意思的则是水下游戏时的声音，就水下部分而言，音乐比画面更引人入胜。

这次给8分的游戏就算低分了，可本作却是我必买的游戏之一，为什么？因为3DS上游戏太少，已经好久没玩新游戏了，它可是我上下班消磨时间的工具啊。本作的素质还是不错的，虽然我更希望它是银河系列的延续。本作和银河系列相比，场景的设计没有那么天马星空，略显小气，游戏方式依然充满乐趣，只能说本作没多大突破，只不过继续走过去的路而已。

3D版的马大叔。本作其实真的能够勾起很多儿时的回忆的。不过正因为儿时的回忆过于美好（不排除脑内美化的成分），反而令我对现在的马大叔提不起兴趣了。当初无言救美的英雄，分辨率提升加之配音后反而给人一种小丑的感觉，实在让人难以忍受。或许这就是我对现今的各种任氏马大叔系列游戏不感冒的原因之一吧。至于游戏的素质还是不错的，算是小品级的佳作吧。

34分

使命召唤 现代战争3



PS3 X360

Activision Blizzard
2011年11月8日 多人
第一人称射击 17岁以上

苏联分裂主义份子大举入侵美国，虽然华盛顿与白宫都已被美军夺回，但东岸地区的入侵却也随之展开。玩家这次加入三角洲小队，对抗占领纽约市的恐怖份子，除此之外还会到世界各大城市进行战斗。

推荐人群
- COD死忠；
- FPS爱好者；
- 网战控；
- 战争专家

可以说现在COD就是业界最好的FPS游戏，而本作延续了这一传统，游戏单机部分故事依旧给力，游戏的过程中玩家就仿佛在看一场好莱坞大片一样，游戏的音效已经画面都已经达到了目前家用机的极致。而更主要的网战部分也是延续了COD系列网战一贯出色的系统，让全球各地的玩家都可以聚集在此奋勇杀敌，有条件的玩家千万不要错过如此佳作。

老兵永远不会死，只会慢慢消亡。看到这款游戏的一瞬间忽然想起了曾经的一位同事“肥皂”，对我而言这款游戏的意义已经不仅是玩。游戏的画面不能说比以前有多大的提升，但给我留下的印象中，最刺激的就是爆炸以及冰雪、风沙等等炫目多彩、各种各样的天气。除了视觉冲击，本作的音乐，确切的说，甚至本系列的音乐都让玩家有一种想提溜鼻涕的冲动。

刚刚接受了BF3的洗礼，COD8又给我们带来了更加震撼的战争体验。此类游戏如今涌现出了大量的精品，但《使命召唤》系列绝对算是其中的佼佼者，在同样的平台上，因为画面和音效等等不会有太大的差异，但它的表现手法却更高明一些。首先是节奏的紧凑，然后是镜头的衔接，战场的转换等等，简直就是一部战争大片。至于剧情，同样是本作的一大亮点。

射击游戏一直是我的软肋。虽然使命召唤系列也算是我少有的曾经玩过通关的作品之一吧，可是该不上手的还是不上手、该不感兴趣的还是兴趣不大啊。而大家喜闻乐道的网战对俺也是没啥特别的意义，反正上去也是被人当做沙包刷分而已。于是俺最多也就是简单难度看看单机剧情了。还记得当初《黑色行动》的时候看肥皂打剧情做攻略，而如今肥皂他却已然……唉。

35分

合金装备 HD合集



PS3 X360

KONAMI
2011年11月8日 1人
潜入类 12岁以上

本作收录《合金装备2》、《合金装备3》以及《合金装备 和平行者》，让玩家能在次世代主机上体验曾经的感动，需要注意本作美版包含这三款游戏，而日版的《合金装备 和平行者》是单独出售的。

推荐人群
- MGS FANS；
- 小岛FANS；
- 潜入类游戏FANS；
- Snake FANS

一款HD复刻游戏合集中包括三款业界神作实属难得，虽然HD风潮有些炒冷饭骗钱的嫌疑，但是可以再次感受Solid Snake以及BIG BOSS的魅力，也不是一件坏事。而在游戏公布时我曾说过这游戏如果加入奖杯系统，KOJIMA肯定会设计很多BT的奖杯，事实证明我没有猜错，想要白金这几款游戏？除非你是MGS系列的高手，全狗牌什么的就是一个大杯具啊！

加入HD大军的又一神作，HD为这款原本就出彩的游戏加了更多的分数。不过在试玩游戏时，却想起了一件趣事，在制作游戏之前，小岛组都会集结训练，由有战争经验的外籍雇佣兵担任教官为大家讲解战争场景和进行战斗训练，让所有参与游戏制作的人对自己要制作的游戏有一个自己的初印象。所以HD化的合金装备真心的为玩家们心中的光环增色了不少。

高清重制狂潮还没过去，这次的MGSHD不知道又要搜刮多少fans的钱包。本作内容无需多说，系列玩家应该都知道，PS3版附赠了1代的下载码这一点比较体贴，谁让XBOX上没有1代呢，反正PS3的玩家这次可以将全系列都收归囊中了。另外这次日版很不给力，除了发售时间晚之外，还分两张盘来装，我就不明白《和平行者》至于单独出一张盘么？

还记得当初PSP上《和平行者》的电软攻略还是我做的，转眼之间一年半多已经过去了，时间真是一把杀猪刀啊。当初的fami通满分作品，在我这里最多还是打9分吧。虽然游戏的素质相当不错了，而高清化之后更具魄力。然而并非一点的提高空间也没有不是么？其他《合金2、3》也是当年的经典之作，质量无需多言。作为炒冷饭给9分在我这里已经算是很高的评价了吧。

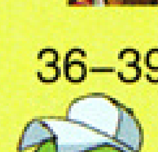
研究中心公告

近期游戏中不得不说一下《神秘海域3》，作为索尼方的独占大作，本系列的质量一直是业界顶级的，而这次的正统续作再次给玩家带来了仿佛如电影版奇幻的游戏旅程，我们在游戏中能见到小时候的德雷克和年轻版的苏利文，从而了解这两位过去的故事，也许玩过前两作的玩家会觉得游戏初期有些无趣，但是随着剧情的深入高潮简直是一个接着一个，神作不愧是神作啊！（因为评分部分字数限制放不下我想说的话，所以就来这里补完一下）

再来说说《WE2012》这个X疼的玩意儿，我的网战成绩是27胜0平5负，可是掉线率却高达60%！这让我完赛率不能达标，小皮球也变成了瘪的，根本参加不了每天的赛事模式，网战目前就差这一个破奖杯，等我拿到之后绝对不玩WE的网战了！我好怀念高中时候和好友在家里切磋PS2上WE的青葱岁月，年纪越大就越怀念过去的时光，可惜那一切都不可能回来了。现在也终于知道了为什么小时候总听到大人说什么学生幸福，原来果真如此……所以现在还是学生的读者们一定要珍惜眼下的幸福时光啊！

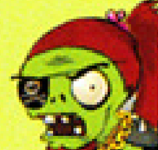
评分细则：

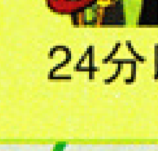

40满分——能研究我们的患者


36-39分——完全康复的患者


32-35分——轻度康复中患者


28-31分——轻度抑郁型患者


24-27分——严重暴力倾向者


24分以下——放弃治疗的患者

くまの部屋



小熊专栏第二十三期！最近小熊很是郁闷，因为我没有足够多的钱去把我喜欢的游戏都买回来，之前虽然也有这样的情况发生，但是被砍掉的游戏也都是些可有可无的，可这次忍痛割爱的游戏每天都在我的脑袋里飞来飞去，搞的我几乎要发疯了！尤其是在这个时候你还能在网上或者周围什么地方看到这些游戏的相关评价，我恨不得拿起我的冰轮丸冲向鼓楼！在这次放弃的游戏当中最纠结的就是BF3了，去年我选择了MOH而放弃了CODBO，而今年我本打算继续支持一下EA无视MW3，可等游戏发售了我才发现这俩游戏我都要无缘了……这时我只能自我安慰说：还是专心搞UC3吧，毕竟同一时间段你也没有足够精力兼顾两边的网战事业。另外UC3不出所料的出色，豪华版的个头也超乎想象的大，里面的东西也很精致。至于游戏，除了网战依旧是滋水枪之外一切都是如此的完美啊！为了它我第一次买了VPN这东西，说真的对我来说要搞懂这VPN真的挺不容易的……

之前我有在专栏里向读者征集过稿件，其实有些时候玩家自己写出的东西看似平常，但却能让我们产生很强烈的共鸣，毕竟我们这一路走来有关游戏的记忆如此的相似，而宇多田有幸认识了潘多拉这位电软的老读者，更幸运的是潘叔写的文章朴实却充满了感情，之前在我的专栏里就让潘叔小试牛刀了一下，这次潘叔更是火力全开，在工作之余记录下了自己曾经的故事，因为字数比较多，而我的专栏页数又有限制，所以这次只把一部分刊登出来，下期将会补完剩余的部分，喜欢写作的朋友也可以尝试着写写自己的游戏故事，质量上乘的话也可以出现在杂志上哦！那么本期「くまの部屋」的主题就是“潘叔的游戏故事”。

最近编辑部流行起了网页小游戏的风潮，主力队友由我、小沛以及小萝莉组成，闲暇时我们总喜欢去某企鹅的应用中寻找小游戏，然后比较三人的得分高低。而我们三人也都有各自擅长的游戏，小沛擅长的“吃饼干”分数我们死活也突破不了，而小萝莉则稳居“史努比射箭”第一的宝座，最后我把守的则是一个叫作“大胖子跳水”的游戏。这种网页小游戏可以说是近几年比较流行的一个新鲜事物，而一向对PC游戏不怎么感兴趣的宇多田也很喜欢这类游戏，简单轻松又不失乐趣，话说去年风风火火的偷菜游戏，咱等级也一直是好友中的第一哦（我究竟是该有多闲啊……）

这次宇多田在这里给大家推荐一款我最近刚发现的网页游戏，它的名字叫做《七十二变》，看名字就知道这是一款以我国著名文学巨著《西游记》作为基础制作的游戏，这款游戏相比之前我说的那些小游戏会显得比较复杂，更接近咱们平时接触的家用机游戏，当然作为一款轻松娱乐的网页游戏，它也不会太过复杂。游戏中的角色都是可爱的Q版造型，很讨人喜欢。在这款游戏中玩家将沿着唐僧师徒的取经路线逐步推进，在重现天庭地府、龙宫妖洞等诸多西游经典场景的同时，还要依靠自己的智慧排兵布阵，战胜各关卡的妖魔鬼怪，一步一步走向取经终点。这款网页游戏融合了RPG的养成要素以及SLG的策略性，而且游戏还效仿DQ怪兽篇那样可以降服妖怪成为己方势力，除了和这些电脑AI对战提升自己的等级之外，《七十二变》还加入了玩家与玩家之间的对抗，这就是所谓的PVP玩法吧……【笑】

我也是最近在朋友的介绍下才开始尝试这款游戏的，感兴趣的读者朋友可以去试试看，我在游戏的时候总有一种回归到小时候游玩MD上RPG的感觉，这倒不是说这款游戏不好玩，而是说在这里你能感受到曾经游戏的快乐，当然不喜欢的玩家就可以无视了，咱写这些又不是在打广告，话说我这样帮他们宣传游戏神马的，是不是应该找他们公司要点钱之类的呢？【继续笑】



写给年轻时的自己

我选择在盛夏的时光回到久违的老房子，静静的守在浓郁绿色的沙果树荫下，数着巨大影子里太阳在缝隙间投下的点点光斑，像极了宫崎骏镜头中色彩如诗般的涌动，习惯播放一首天空之城的插曲，木吉他的天籁就伴着暖暖的惬意不请自到，我想，我是快乐的。

已经过了不再年轻的年纪，回忆就在人生中变得尤为重要，我无法拒绝回忆的诱惑，就好像思念可乐苦苦的味道，于是我对自己说，写点什么吧，算是写给年轻时的自己，于是我动笔……

一 邂逅

对于喜欢电软和电视游戏的玩家而言，邂逅电软这本杂志的感觉，倒是有点像对生命中某个女孩一见钟情般的难以忘怀，可以说，在认识电软之前，我的一切游戏生涯理论上讲，都是山寨的，而对游戏的认知，也仅仅停留在小霸王或者世嘉5代的粗浅认识上，丝毫没有技术性可言。

98年的初夏，雨下得特别大，只要天边飘来一朵云彩，后面肯定跟着暴雨倾盆，一个无聊的逃学午后，在淅淅沥沥潮湿不堪的空气中，我混到了书店，我喜欢在书店里面呆着的感觉，喜欢找几本永远只是看，但永远不会买的书打发雨中寂寥的时间，因为它老人家总是过的如此之慢，以至于关于蹉跎岁月、光阴如金的字眼让我觉得是那么碍眼，毕竟，年纪轻轻的中学时光，时间的挥霍是那样的随意和漫不经心。

翻着翻着，我就看见了一本杂志，封面上巨大的翅膀下，站着五位少年，对于喜欢这种画风的我来说，拿到手随意翻看几乎是必须的事，一本价值6.4元的书刊，里面的东西倒是还算丰富，只是，只是……好吧，我承认，这书里的东西咱有点看不懂……

后来怎么样了呢?

其实我没有购买那本书，这件事就像是天边飘来的一片云朵，下完雨之后，就和我的记忆一同消失不见，我很快就开始继续回到暗恋我同班同学的伟大行动中去了，就像是电软307期中我的那篇文字一样，在那个生理时期的我，对女人的兴趣是高于游戏的，只是后来在经历了一个冬季钓鱼的打击之后，我才在一个痛苦的早上选择走进了游戏厅，妄想用游戏终结我这两年来为之奋斗的梦……

我坐在游戏厅里，但事实上脑袋一片空白，请允许我简单介绍一下98年的游戏厅的大概布局：那时候的游戏厅是很和谐的，门口一般都是摆着很多街机，像豪血寺一族、12人街霸、恐龙快打、或者是KOF97，很显然，那个时期的我是不知道那些游戏机的名字，往里面走是一些家用机，有每小时收费两元的世嘉MD、还有就是那时候绝对高端的次时代主机SS和PS，因为之前我在书店偶尔翻看那本叫什么《电子游戏软件》的杂志，大概记住一个叫《生化危机2》的游戏，书上介绍说这款游戏做得很不错，于是我就喊老板说我要玩这游戏，老板拿着光盘过来，熟练地把游戏装进能上开盖的灰色主机里，我在旁边看着还觉得挺新鲜，心想以后我要是买VCD的话，也买这种上开盖的，换碟真方便呀，就算看18X的时候家长忽然回来，我都能马上把碟片拿出来藏好。（宇多田乱入：不要教坏小孩子！）

刚开始那一会儿，我觉得这游戏真慢，等半天也不能玩，都是一堆看不懂的鸟语和图片，这个真没有家里的那台小霸王好，魂斗罗几秒钟就能玩，哪像这个东西，忒慢了……

摆弄了半天，好歹算是进去了，一开始是一个男的站在满是火的汽车旁，周围都是僵尸，张牙舞爪的冲过来，我当时的第一反应就是这游戏会像我之前玩过的很多游戏一样，按着某个按键，主人公就会拿出来一支枪，没准还是S的散弹或者B的加速，一通突突，解决战斗。或者抽出一把长刀，像切西瓜一样划拉几下就OK了，结果我悲剧了，这货跟吃了耗子药似的，任凭我如何按手柄上的按键，最多是原地转圈，根本没有任何攻击行为，不一会这位穿着警服的老爷们

就被僵尸咬死了，我拿着手柄就在那悲伤，超级安静的悲伤，本来是要到游戏厅发泄一下的，结果又让这个破游戏给虐了，忽然间觉得的自己人生很没意义，又觉得上帝不公平，最后我开始怀疑是不是后妈带大的，因为我似乎还有个不算快乐的童年。

幸好我知道理智的控制情感，在一番安静的沉思之后，我决定离开游戏厅，当我就要走出大门的时候，游戏厅的老板忽然喊住了我，我拨开颓废的刘海，露出沮丧的眼神问他什么事，老板对我说，你还没给钱，我说我应该给多少，他说按一个小时四元算，我说我玩了多久，他说大概十分钟，我说那应该给您多少钱，他说四元，我说我也没玩到一小时啊，他说没到一小时按照一小时算，我说我不能给你那么多，老板看了我一眼，冲着里屋喊了一句，出来看看，有一个玩游戏不给钱的，接着就走出来两个惺忪睡眼的壮汉，我说好吧，我给……

很多年后我听说这个老板上中国移动当老总去了，于是我有时候就在想，手机通话费没到一分钟按照一分钟收费这个条款是不是这孙子制定的。

我又回到了书店，还好那本书还在，我拿起来看了一眼定价，心里开始嘀咕，我口袋里只有5元了，怎么才能把这本书买到手呢？正当我拿着书准备向老板询问能不能打折的时候，老板对我说，这是98年的第三期，而现在是7月份，属于过刊图书，5折销售，我想都没想就把钱交了，现在想想看，也许那个老板不是人……

……是天使！

天知道我用了多长时间才看懂这本书的大概内容，开始我以为GAMEBOY是家用机，AVG和RPG的含义是如此的难以理解，当我终于搞清楚SS和PS是死对头之后，这本书的书皮就掉了，我忽然觉得很有成就感，因为我的高中课本念完一个学期都是崭新的，我甚至都能直接当新的卖给下一年级的同学，而对于一本游戏杂志，我居然能把书皮翻烂，自己想想都觉得惊讶。

等到树叶开始泛黄，我已经开始挑战生化危机2的第四幸存者模式了，与电子游戏软件的结识就在这样的不可思议下展开了，而那时候的我其实并不知道，这次结识，居然影响了我的一生。

二 执着

我承认自己多少和别人有所不同，至少在对待游戏上，我表现出异于常人的专注，身边同学只是用游戏寻找乐趣或打发时间，而我则用大量的时间去仔细研究，各种游戏类型的英文简称，各种主机的制造厂商及发售年份，美年达中国电玩榜和闯关族的家是每期马上要翻看的内容，而广告区也是要细细浏览的东西，很久以前我就感怀电子游戏软件的强悍，一本杂志最多的时候，广告居然能抢占整整十页的篇幅，光是这个收入，估计那时候就可以从容的养活全体编辑了吧，而现在回过头看来，我终于明白为什么电软上有那么多的广告，却没读者口诛笔伐，那是因为在那个信息不发达的时代，在一个没有淘宝出来得瑟的时代，电软上的广告确实是玩家唯一能够了解主机价格行情的媒介，至少有很多玩家是通过电子游戏软件这本书上面的广告，来购买人生中属于自己的第一台主机的。

一年之后的高中考试，我以两科不及格的优异成绩从所在学校毕业了，当父母问我还准不准备继续读书的时候，我终于鼓起勇气说出了憋在心里很久都不敢说的话，我说爸妈，我良心发现，准备给您二老省点钱，在过去的这几年里面，我一共丢了3台自行车，其实其中的两台是被我卖到废品收购站了，所得赃款全都用在了玩游戏机上面，这几年我在班级得到一个受人尊重的外号“党徒”，所以鉴于我过去的表现，我自愿放弃继续读书的权利，以作为您二老这么多年辛辛苦苦培养我的回报。

父亲好像是在用感激的目光看着我，但很快我就发现目光里还有无奈和愤怒，于是我果断的说，明天开始，我找工作，赚钱养活你们！我的学生时代就这样终结在一个向日葵花开的六月里……

在家里呆了约一个月，我终于找到了我人生的第一份工作，在一个门窗厂做一个零工，因为是学徒工，我的月工资居然只有可怜的150元，但是我却毅然接受了这份工作，第一，我要让父母看见我用双手和汗水是如何赚到我人生的第一笔钱，第二，我要用自己赚到的钱，去购买心仪很久的PS游戏机。四个月很快就过去了，我除了发现攒了600元人民币之外还惊奇的发现，自己胳膊上多出了几块坚硬的肌肉。偶尔照照镜子，原本白净的脸早已经不再，黝黑的肤色下，稚嫩的脸庞早已略显成熟。

我经常光顾的那个游戏厅把一台PS7000的机器卖给了我，直到现在我都无法忘记那种喜悦感，捧着机器就像是捧着一个大宝贝，爱不释手，晚上睡觉时都用被窝搂着，生怕一觉醒来，这种美好变成一个美梦，如同气泡般的破碎，世纪末的春节，我因为有PS的陪伴，外面即使是下着雪的寒冷冬季，内心也因为有电软和游戏的陪伴变得温暖依然。

寄生前夜里阿雅的惊悚之旅、还有最终幻想8的唯美爱情、拇指狠搓街霸鼓起的大大水泡、古惑狼搞笑旅途中的种种死法，一幕一幕就像是黑白色的老电影，在脑海中不断闪现，我选择记住那些绚烂无比的瞬间，就好像可以拥有刻骨铭心的永恒。

这期结尾送上潘叔自创的打油诗一首：

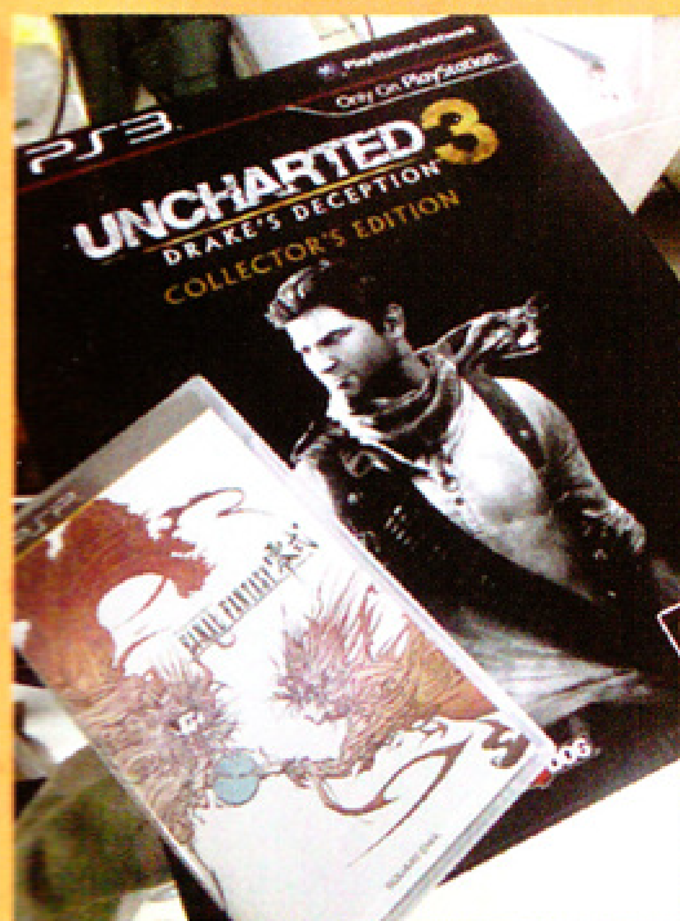
邻家女孩貌美善良没个挑
家里养了一只白色波斯猫
思春期一到整天上房喵喵喵
吵得我心烦去把它的尾巴薅
结果，我面部状况很糟糕
女孩过意不去亲自送来狗皮膏
见我玩山脊说这样甩尾车体易发飘
于是手把手帮我把感觉教
雪白的月亮爬得老高老高
女孩的身影总在眼前飘啊飘
青春年少怎敌得过她媚眼的温柔一刀
冷静只能把冷水直往头上浇
可是心里还是有团火在那烧啊烧
再不表白自己该有多么孬
于是傻呵呵的说要把她当女朋友交
她说太突然感觉好像在云霄
轻轻一吻正中我左脸的神经末梢
用手轻擦——有少许唇膏……

未完待续

正版软件 自曝区



这次要自曝的游戏是小熊刚刚入手的豪华版《神秘海域3》礼盒！



←最近因为钱包不给力，只入了这两款游戏，另外神海3包装上贴的白纸被我撕掉了！



↑看游戏里那意思这戒指老值钱了，我打算把它拍卖了……



港版游戏都喜欢在包装外贴这么个东西，这次的更是大的夸张。





→豪华版游戏的包装设计的很有创意，非常符合游戏风格。







1.来一张德雷克与索尼刚刚为PS3推出的7.1声道耳机的合影。
2.这次豪华版中最重要的就是这个德雷克的模型了，不过说实话这货的脸有点雷。
3.豪华版礼盒另一个赠品就是这个皮带扣了，我舍不得用啊！

とある赤銀の偽紅魔館（スカーレット）



大家好，我是赤银。本次红魔馆尝试了一下新栏目电影赏析，不知大家是否看得过眼呢？嘛其他人（譬如某熊）应该也写过类似的东西，其实也不算是我的新尝试了。将来是否会继续视某银的心情与观影状态而定，当然，也不排除从此黑历史化的可能性。总之，请大家多指教了。

至于另外的红模分馆栏目，不知大家对于最近仅限手办展示的栏目构成怎么看呢？嘛，最近赤银拼模型进入了一个倦怠期了，不过可以放心十一月底的RG自由还是会上的。另外12月的新猎人3G就要到了，是否应该把尘封的猎银专栏重新启动呢？总之还请大家做好准备好了。

GAME SOFTWARE GS	游戏名称：某赤银的红魔馆vol.32			2011年11月1X日
	伪宅大杂烩	Dr.赤银	随电软附赠	中文版
	铜版纸	人数无限制	2Page	喵娘的17岁

とある赤銀の紅模分館（ガンプラスム）



本次红模分馆的主角是西尾维新《化物语》等系列中的猫娘班长，羽川翼同学。当然，是黑化的猫附身版本。闲话少说请尽情欣赏这跃动的身姿带来的震撼吧。



黑夜里舞动的喵影，幻惑的光影效果中一只雌喵闪过，留下一阵寒风。

↓大家请看这左手的造型！喂！那边的不许往上瞄，好吧我错了其实重点不是手。

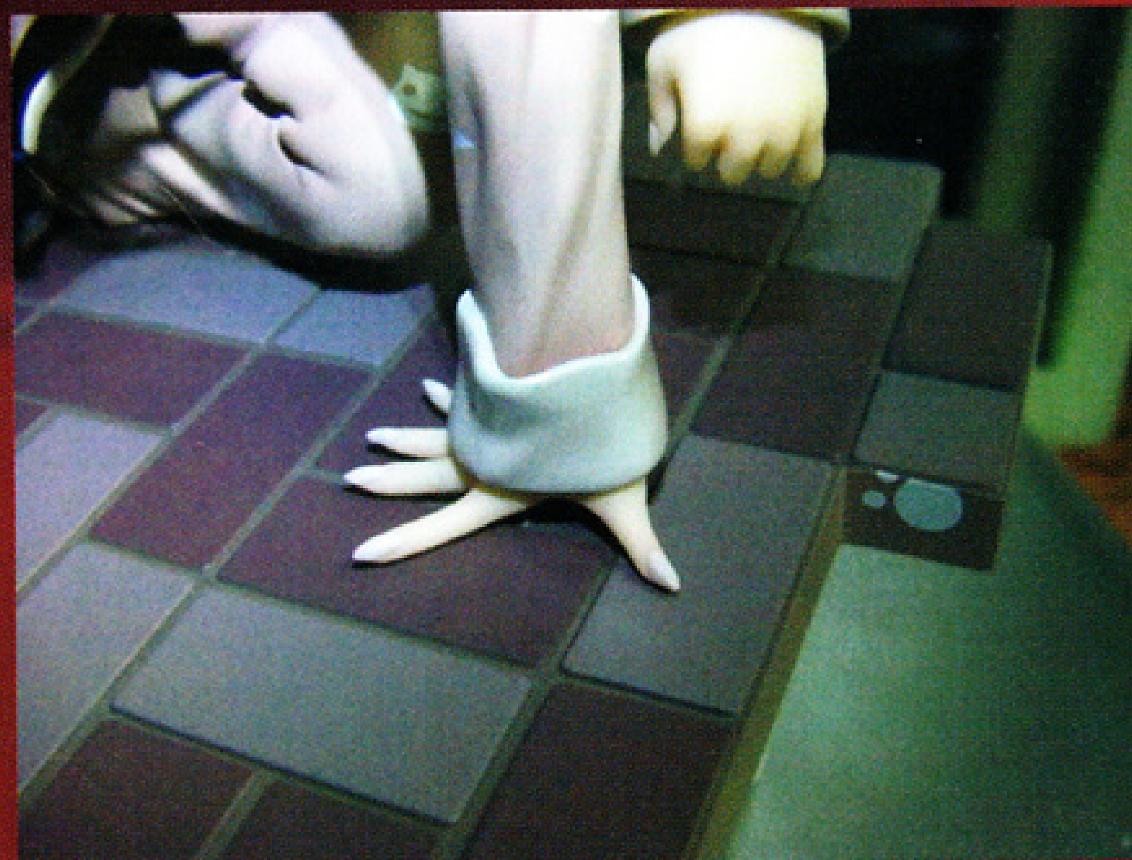




猫耳的刻画十分细腻，毛茸茸的感觉让人忍不住想要伸手上去摸一摸。



近照特写一张。隐藏在暗影中的半边脸显得略带忧郁。这一刻的你在想着些什么呢？



↑上面那图或许看不仔细，这里可以看出指甲的涂装十分精细。



←这个角度可以看到她嘴中的一对小虎牙。自上而下的眼神同样充满诱惑。值得注意的是头发上的一处掉漆瑕疵。好吧，我知道你们的视线都在哪。



照例的背后视点。散开的长发充满跃动感，睡裤上的褶皱也非常自然。



↑脚趾的造型也十分考究，长趾甲很有猫爪的感觉。睡裤上的小猫图样也十分可爱。

赤银观影团

这里的银是银幕的银。大家好，欢迎来到赤银观影团。本期某赤银一时兴起追加的栏目，为大家介绍近期以及过期的经典电影，并附某银的无责任观后感。请多指教。于是闲话少说，让我们进入本期的栏目。

恐怖游轮



首先，请让我们来谈谈这部名为《恐怖游轮（Triangle）》的影片，其实英文原名应该是剧中众人一开始乘坐的小游艇三角洲号"Triangle"，不过由于故事的主要舞台是在某个无人的巨大游轮上于是中文翻译变成为现在这个样子。

故事的主角是一位名为**杰西**的单身母亲，她有一个智力略有障碍的儿子。一天她和好友**格雷格**以及**维克多**、**唐尼**、**莎莉**、**希瑟**等人约定带孩子一起乘游艇出海游玩，却因为儿子打翻了颜料、无人的骚扰门铃等等原因而迟到。

而当众人在游艇上相聚的时候，杰西却没有带着孩子了。在维克多的询问下她自称孩子去学校了，而其他人却发现那天其实是周六。

在游艇里小睡一会后杰西登上甲板，众人（主要是格雷格）都为她的恍惚有所担心。而这时海上的天气骤变，一阵暴风雨前的宁静后顿时雨如瓢泼，巨浪滔天。风暴中游艇被掀翻，希瑟被海浪卷走失踪。

风暴过后，除去失踪的希瑟之外，其他五人在翻倒的游艇上孤立无援。而更加令人在意的是，风暴来临之前的一则离奇的求救信号。

就在众人无计可施之际，一艘名为"**艾俄罗斯（Aeolus）**"的巨大游轮缓缓驶来，面对这从天而降的援手，一行人毫不犹豫的登上了游轮。而一场残酷的悲剧即将，又或者说是已然正在上演……

虽然，身为观影者的良心提醒我再讲下去就是万劫不复的剧透之路，但是作为不剧透就会死星人的灵魂却无法制止我继续剧透下去。于是利用最后的良知警告各位正在看这篇文字的人们。不想被剧透的话请跳过以下部分进入下一章节！健康阅读，远离剧透。

提起**艾俄罗斯**，大家或许会想起《圣斗士星矢》里面的某英年早逝的射手座黄金圣斗士。不过刚才我们提到的艾俄罗斯其实指的是希腊神话中的风神。他的儿子**西绪福斯（Sisyphus）**自诩为最聪明的人，屡次戏弄死神和冥王等众神，因而被打入冥界受苦，而他却向死神请求给他三天的时间回到人间去掩埋自己的尸体。然而来到人间的他却留恋不肯离去，没有遵守三天后回去的诺言，背叛了对死神的承诺的西绪福斯终被死神捉回，惩罚他无休止的将一块大石头推上山顶并眼睁睁看着其滚落，周而复始，永不停歇。

而这就是众人在"艾俄罗斯"号游轮走廊上的谈到的典故，也是暗示着本片主旨的一个桥段。

随着杰西在船上不断感到的既视感，众人听到响声后发现本应带在杰西身上的钥匙链，杰西看到可疑人影后追出去确认的维克多。不断走散的众人、地上的断续的血痕以及在客舱浴室玻璃上发现的"去电影院"的血之文字。一场杀戮剧骤然开幕。

突然出现在杰西面前鲜血淋漓的维克多，掐住她的脖子试图将其杀死。拼命挣脱后却发现维克多已经因为脑后的伤口而死。心生畏惧而去寻找众人的杰西却在电影院发现已经死去的格雷格，而他身边的唐尼和莎莉却称格雷格死前指出是杰西杀了他。就在三人争论之际，楼上突然出现的蒙面黑衣人举枪将唐尼和莎莉射杀。杰西仓皇逃走，一路在追杀下艰难来到了甲板上。一番死斗后，终于将蒙面人推落大海。

至此，恐怖的追杀剧告一段落。而另一种悬疑的未知恐怖接踵而至。（**再次警告，前方剧透警报……**

既然已经看到这里了，你们或许已经不在乎了吧……反正我早就没有节操和下限了，泪）

听到呼喊声跑到船舷的杰西，她看到的是——

另一艘翻倒在海中三角洲号，以及站在上面明明刚才已经死去的格雷格一行人。她，已然陷入西绪福斯的无限轮回之中……

具体的经过以及过程中的恐怖和绝望就请大家自己亲眼去体会好了。鉴于版面有限，这里仅仅做一些简要的剧情解析与补充。（**前方剧透注意，谢谢**）

实际上，杰西和她的孩子早在去港口的路上已经因为车祸而死了。或许是因为赶时间而超速，或是其他什么事故的原因我们不得而知，而事实是她们已经死了。为了向游艇上的朋友道别，杰西请求死神送她去港口了却牵挂后赴死，但她却没有回来。违背了和死神的契约，杰西便陷入了死亡的无限轮回之中。除去杰西之外其他人都死后下一群人便会再次出现登船，于是为了再一次回到游艇三角洲上，为了再次见到自己的孩子，杰西在船上不断杀死自己的同伴，最后装扮成蒙面黑衣人的她被自己推下大海，回到了出发之前。看到由于作为单亲妈妈的压力而对儿子恶语相向，辱骂毒打的自己而倍感愧疚，将过去的自己残忍杀死带着儿子前往港口阻止同伴们的出海。然而命运无法更改，车祸再次重演，杰西与儿子的死早已是注定的事实。面对死神的询问，她又一次踏上了准备出航的三角洲号的甲板。

好了，剧透结束，轻松愉快。

要说这部影片有什么教育意义呢，其实也没有。无非是描绘了一个单亲妈妈的悲剧而已。然而人们却总是从他人的悲剧中体会着内心深处隐藏的快乐与愉悦，当然有时这种愉快是以同情与愤恨、悲痛的形式表现出来的。不过，这或许就是人类的本性吧。向喜欢悬疑与推理、轮回、纠结悲剧的同学们推荐本片。

剧场版名侦探柯南 沉默的15分钟



由于前面的剧透大长篇占据了较大的篇幅，这里就让我们简而言之，做一个无剧透影评好了。或许有人会说"你不会下一期再写吗？"嘛，有种东西叫做时效性的嗯……虽然等杂志上市已经没了吧。近期在国内上映的柯南第十五部剧场版，讲述了一个柯南同学各种超人大活跃、解救众生的故事。好吧虽然以前的漫画动画剧场版也少不了柯南同学的活跃，但是这次确实实在有些夸张。神马单身拯救被爆破而出轨的地铁啊，引发雪崩阻止大坝被爆破引发的洪水啊（白银：你不是说无剧透的么？）嘛，至于凶手是谁这里就不说了……毕竟推理在这部片子里面不是重点，大家只要看柯南大英雄拯救世界就好了。

总体评价，比起之前几部经典的剧场版（《天国倒计时》《漆黑追踪者》《天空难破船》云云）略显味道不足，比起没啥看点的《绀碧之棺》等则又好上几分。所谓的比上不足比下有余，中规中矩之作是了。

转山

十一月初上映的骑行拉萨之作。之前由于某人的原因险些成行的赤银这次同样由于某人的原因前往观看。故事讲述的是一位台湾大学生张书豪，看到英年早逝哥哥遗物中计划骑行西藏拉萨的"骑行者日记"，为了实现哥哥未竟的梦想而踏上了旅途。自云南丽江出发，走滇藏线一路骑自行车前往拉萨的旅途见闻。由于选择骑行的时期问题（正常应该在4至8月的春夏季为佳），在晚秋10月的严酷环境下单身出行的他，虽然在旅途上遇上有着同样目的的云南厨师骑行者晓川互相鼓励同行，但是却由于川哥一场意外中受重伤而再次孤独上路（天黑、下坡、走神、东张西望是大忌啊）。几经辛苦终于在近一个月之后完成了拉萨之行，了却哥哥生前夙愿的同时，年轻稚嫩的书豪也在这次骑行中实现了心灵上的成长（大概）。



作为一部鲜见的西藏骑行纪实片，本片虽然多少有些夸张了路上人们的亲切，倒也是很大程度上还原了这一路的艰辛以及旅途中的美景。作为骑行者或是有兴趣骑行拉萨的人来说确实算是值得一看的作品，或许在其中能有不少的共鸣。有条件的朋友一生中能有机会实现这样一次拉萨之行，应该也会令你受益匪浅吧。



电软 漫画 解说员

读者系列之曹越日记

有两位神经铁杆级别的粉丝读者，望月命与小曹越，每月必寄一封信，信中必夹带画稿和长信，视编辑们为知心大哥，知无不言言无不尽，甚得小编们的宠爱（大误）。当然，他们每次寄来的信，内容都先是介绍一下自己身边的情况，好像日记一样。这次汤米漫画专栏不妨也以读者系列的形式披露一下这位曹越朋友的来信和他与编辑们的故事，希望大家能够喜欢。

最近汤米侠的交稿速度越来越慢了，我知道他身上背负着拯救地球的使命以及这个那个的很多糟心事儿，希望大家一如既往的给他支持和鼓励，即使他打开了敷衍技能，也假装没看见就放他一马吧，谢谢大家了，我们下期再见吧。

□插画／汤米 □编辑／蔬菜汁

江西贵溪读者

“桐生越马”曹越的来信节选

5月来信：各位道上的兄弟（这称呼有点彪悍），写此信正逢鄙人17周岁大寿，4月19日不知收到是何时，话说上次写信是月考前一天，我嘞个爽呦，那之后三天成绩出来了，531分……8错……看来是某位仁兄帮本人祈祷了？所以以后鄙人将继续写信来闹一闹。话说本人死党近期迷上了《胞子》（可以捏人形的），结果咧，他首先捏了一个菜汁，那叫一猥琐，然后又捏出了莫邪和小三等弱女子，……（以后文字少儿不宜）……相信大叔你看这封信的时候一定又在挖鼻吧？

6月来信：您可真……寄信了一个月才给登啊……这SPEED……上次问偶小三和莫邪是不是捏的太抽象，当然不是……可是这种问题解释太清楚会和谐滴……

沛爷，看不出您对那么“老”的组合还有爱……我之前住劲松桥那的时候隔三差五去798，某次看见了李宗盛本人（798那李宗盛有一吉他屋），建议您没事也去碰碰运气，老歌手我喜欢横山剑，没事就听如龙2主题曲……渐渐的，咱心理年龄都快奔四张啰！

快6月9号了，一马大叔要出现了，各位猎人赶紧冲吧，俺实在想看如龙终章滴攻略啊。后记，上次写信又是在月考前，结果考完后……名次上升了，年级64名，总人数784人，看来这本杂志被人施了咒（想在月考前考出好成绩的少年，请写信……考神将施放“逢考必过”诅咒到你身上）另外问一下电软的官方博客。

8月来信：森……森……森马玩意，纳尼？宇多田要剃光头？剃光头有几下几种意思，一，你懂的（字面上的意思）；二，惨不忍睹；三，意味宇多田要出家；四，意味着化疗；五，意味着宇多田想混黑社会；六，COS。

而据沛爷的说法，宇多田有了“戒疤”，那便是出家，而宇多田对《如龙》那么钟爱，想混极道也不是不可能，而电软编辑部内又有一票人喜欢COS和龙珠，所以，据我推测凶手……不，宇多是想……（最近看多了柯南）。想……COS成龙珠里的林克（小林）出家混极道。而俺家内小谁又给了俺一个脑残的说法——夏天太热，光头凉快，貌似有可能……逼人当年在劲松桥那块住的时候感觉和快被晒干了差不多，住10楼还热。所以，有可能……要晒成“人干”了，难道编辑部的空调不给力吗？啥，木有空调，有电风扇？啥？报了三年不给修？我懂了……你们互相用嘴吹吧……扇子应该作用不大，用嘴吹还可以增进感情捏~

不过剪成光头一定很雷，如果把宇多田的光头PO在下一期GS封面，我想俺家内小谁一定会把脸色摆成像《咒怨》里脸发蓝类似于月经失调内分泌异常的小男孩（骏雄）一样蓝，甚至蓝上加蓝，青出于蓝而胜于蓝~

另外个人觉得某猥琐差不多30岁的大叔，比较适合光头，一看就像黑社会，尤其有着一张形似神更似的抢银行样子的脸……

9月来信：301期电软让我等了足足20天，（平时一般15天），拿到这期后，我上DR官方博客，悲剧地看见了——电软302期发售的封面是如龙终章的四位汉子（么么么），俺该淡定还是该发飙呢？该怪邮局呢还是该怪上帝呢？！太悲催了！邮局本来就龟速，江西北部还发大水！某汁叔就不说了，您寄来的那张“马赛克君你好大叔邪恶光波攻击、少年啊我正注视着你……”的明信片充分让鄙人感受到你的邪恶……（马赛克也别露出来么！您双手放前在干啥呢？！）

沛爷，再次鄙人想说一下，对于您上次说“当年要坚持下来就不是胖子了……”本人感到无奈，（据报导，人到中年尤其是快40，困扰就是发福和发线向后移，俺爹也是30多就悲剧了，所以没有史泰龙、施瓦辛格那种硬汉精神是很难减的）那就优势主攻吧！多按快门多用KEN，手指肌肉总有一天会比腹肌发达的。

10月来信：整个暑假过去了，我这个暑假真的是过得TMD最悲催的一次了，首先，我高三党仅仅20天假期，第二，刚开始就生了一场大病（汁叔知道此事）导致我连续拿了两期DR都木写回函，现在我刚刚拿完305期，要去下是本人的倒霉事件集合（确有此事）——

1.生病（假期第一天）；2.刷PSP失败变砖……（揪心+10）；3.除众多暑假作业外，我得知第二轮补课要月考！我去校长他ABCDOX的！（估计你们看到信时已经开考了）4.我打点滴时带本本看电影上网，某上海网友发了个测视力的小游戏，刚打开10秒钟，一堆“好兄弟”（贞子、咖耶子、美美子、案山子、富江的孩子）映入眼帘……（恐惧+10）；5.两天后，依然打点滴，另一上海网友发来《一部塞尔维亚电影》结果……（少儿不宜+血腥+变态，提示此乃禁片）（恶心感+10，极爆发+1）之后我才知道这俩2B联合起来整我，TMD都快比鄙人的2B铅笔2了！瞎了我的氪金体狗眼！6.假期最后一天，玩《如龙三》就差小游戏就白了，结果胜利在望之时……停电了！结果PS3被封，直接导致本人【德国BOY化】！（全属性MAX、究极奥义释放！）我顿时感觉像玩了一次《血狮》一样，我感觉我的脑袋被活活塞入某禽兽的后庭花中……SHI到家了；7.邮局一直在创新纪录（你懂的、拖时间）。

另外，自从我常访问DR官方博客后，本人的头像很受某些人的关注（头像是本人）结果本人被加上了“正太”外号！“你们全家都是正太！哥是兄贵！”

11月来信：……事实证明，307到手以后，我的好运来了。应该说是“桃花运”来了！来得如此突然！我被美少女告白了！千真万确！……兄弟们还在屁颠屁颠地追妹纸，我却被“大波萝（莉）”告白。之前和她在上海见过几面，后来一直保持联系，这天她突然对我说：“你愿意当我的BF吗？”我当时就喷了，“这，这算告白吗？”“算。”由于我对她也有意思，就毫不犹豫答应了。我怀疑自己是否有资本找GF，又不知道她是否整我，于是把QQ头像换成“斯诺”，她立刻就换成了“塞拉”，我换成“克劳德”，她立刻换成“蒂法”，这难道还不能说明一切吗？……人类已经阻止不了本兄贵了。

于是我深吻了307封面塞拉的脸，走到阳台被流星砸中了头。



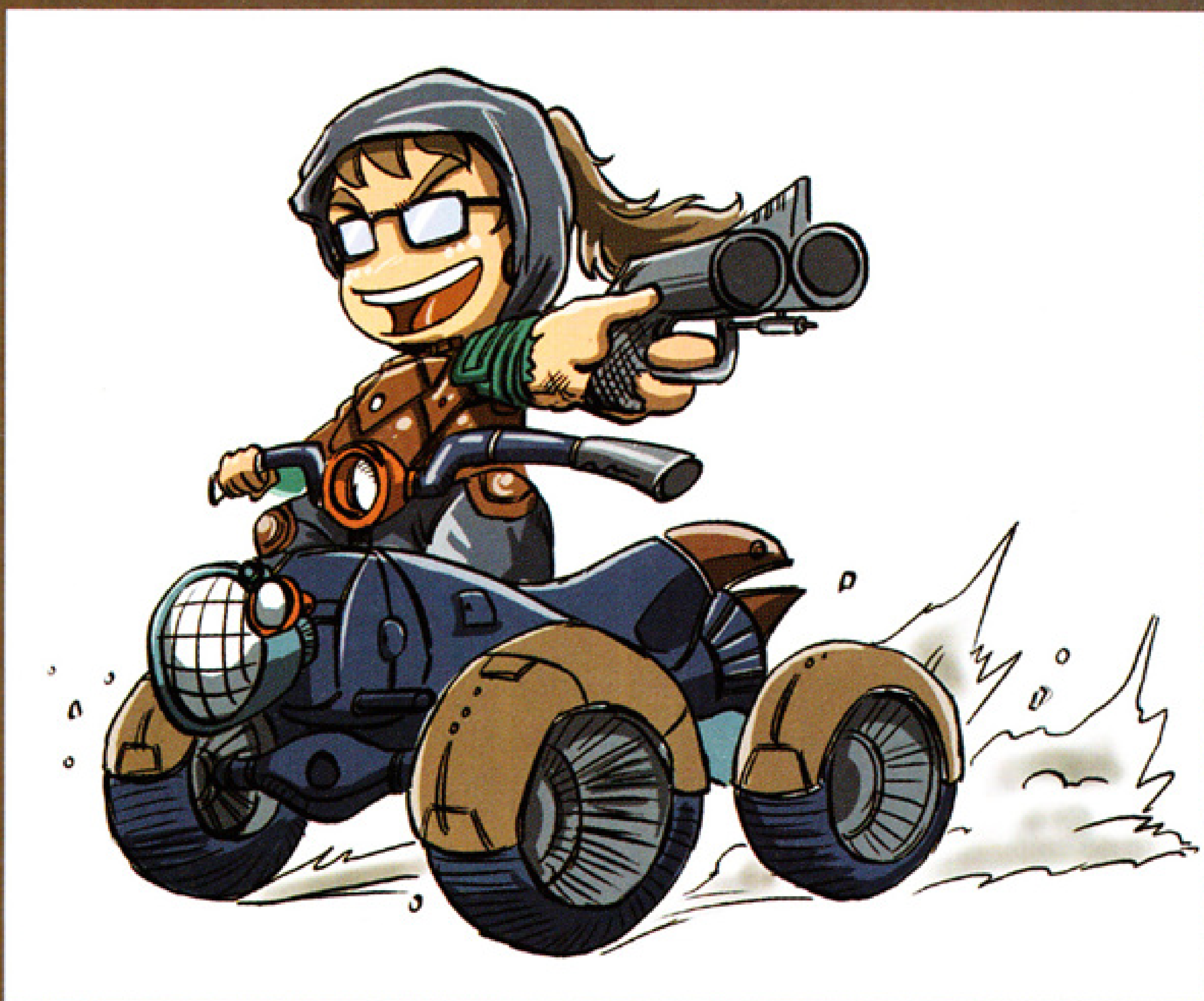
‹RAGE狂怒值得一试›

汤米手札

最近汤米沉迷于《Rage狂怒》这款游戏中，虽然你可能会对此作表示鄙夷：确实，虎头蛇尾的剧情/坑爹的BOSS战将赶工迹象表露无遗。网上有朋友评价：此游戏通关之后有种上厕所淋漓不尽的感觉，这个评价确实中肯准确。但是抛开缺点不谈，游戏的亮点仍然颇多：汤米极度沉迷的废土设定；末日迫近的世界观；堪称壮观的画面；扎实的射击手感；类RPG的系统；丧尸以及变种人……一边玩一边在疑惑大神卡马克是不是为我量身订做了这款游戏。

汤米一直在游戏上属于视觉系研究僧，深度不深度一般睁一眼闭一眼，《狂怒》这款游戏在画面上，特别是在本世代的主机上，还是让我略略惊艳到。场景以及人造建筑的结合将凄凉但不失雄伟的气氛演绎得颇为到位。纯从画面来说，汤米个人意见是超越了战争机器3。之后在网络上查了一下这个游戏所使用的megatexture技术/预烘培技术相关资料，虽然汤米也不是什么技术帝，但是觉得颇有意思，和大家分享一下：总的来说，rage的画面虽然很惊艳，但使用的技术却是最落后的，主要靠美工使用高精度的贴图，将光影预先绘制好，和环境相关的光影都是不会发生改变的；而人物方面，则是使用了即时的光影，这样才能腾出更多的机能达到60帧的宣传口号。这么做的优点就是画面精致，静止状态下甚至难以想象是本世代主机作品。而缺点更多也更明显，那就是环境物体都不能破坏，因为阴影做死在那里，所有的环境光无法对画面中的枪支产生阴影效果，NPC的人物阴影会和建筑物等预设的阴影重叠，最致命的是，美工工作效率极低，这也是一款游戏做了7年还这么虎头蛇尾的原因吧。

好吧，物理引擎控看到这里应该已经坐不住了，不过有什么关系呢，作为视觉系，我只想说：管他什么物理引擎，管他什么剧情深度，只要给我一把沉甸甸的机枪，让我置身这个以假乱真的末日世界中，我已经High到疯啦！



后序

感谢大家购买第311期杂志，并支持电软原创漫画！所以，以后也要“再来一本啊少年！”这是我们的约定~

独乐乐不如众乐乐，如果没有读者的来信和支持，我们的原创漫画也许在第二期、第三期就嘎嘣儿死翘翘了，所以，当你看到漫画傻呵呵笑的时候，如果脑门子一热，不妨给我们写信来表达你对生活的观点、对游戏的观点，这些都可以成为我们漫画的素材，人人为我，我为人人，正如漫画中所说的那样，“有什么不开心的事，不妨告诉我们，让大家开心一下！”（巨误）

欢迎大家写意见过来，邮箱：85711797@qq.com

“我们从未放弃、我们一直在努力！”



~大航海~日志

10月

2011年10月28日

“来了来了，稍等一下~”刚看到这个留言的时候，我以为汤米侠是要给我这次专栏的文字部分呢，没想到他想说的却是“我昨天看到一个网站，觉得还不错，消息整理得很整齐，看起来很方便~”截稿日、明明还欠着我的文字部分没给的号称要拯救世界的家伙你给我差不多一点！当然，我并没有这么说，而是回复他“收藏了，谢谢汤米大侠，我稍后告诉别的同学们，嗯嗯~”为了防止他发觉我的敷衍技能，于是打开了那个网站，却无意中发现了一个熟悉的名字“肥皂”，原来我曾经的背靠背战友在这里做兼职呢，忽然间，像高空跌落时才会涌上心头的回马灯一样的景象一股脑儿袭来……好吧，原来你想说的是这个啊，你这个拐弯抹脚儿介绍老同事给我的暗语也太拗口了吧喂！我以为你真的是介绍不错的网站给我呢！原来只是把我的前任背靠背战友介绍给我，你这个中二的家伙！

2011年10月31日

“Hi老大　　”一般听到这句开头的时候，如果对方是个平时和你是互相以对方身体作为肉盾的关系，并且还会在战斗中一边拿你做挡箭牌一边前进的家伙的话，你就知道他之后要干什么了，“你有啥好的剧本推荐不？你背后的战友又来寻求你的支援了……”，想象着汤米侠那躲在厚厚的显示器后面那眯缝着眼睛的无耻的模样，于是我也瞬间做出反应，“争取明天上午前整出一个来给你参考”，问到他为什么这么忙时，原来是这样，“我最近在上海开了一个教画图的学校，有点小忙~”当叫兽的感觉真好，真心羡慕你，尤其是底下坐着很多小萝莉妹子的时候，“记得多拍女同学们的照片传给我看！”我发出了最后一句发自内心的怒吼！

11月

2011年11月1日

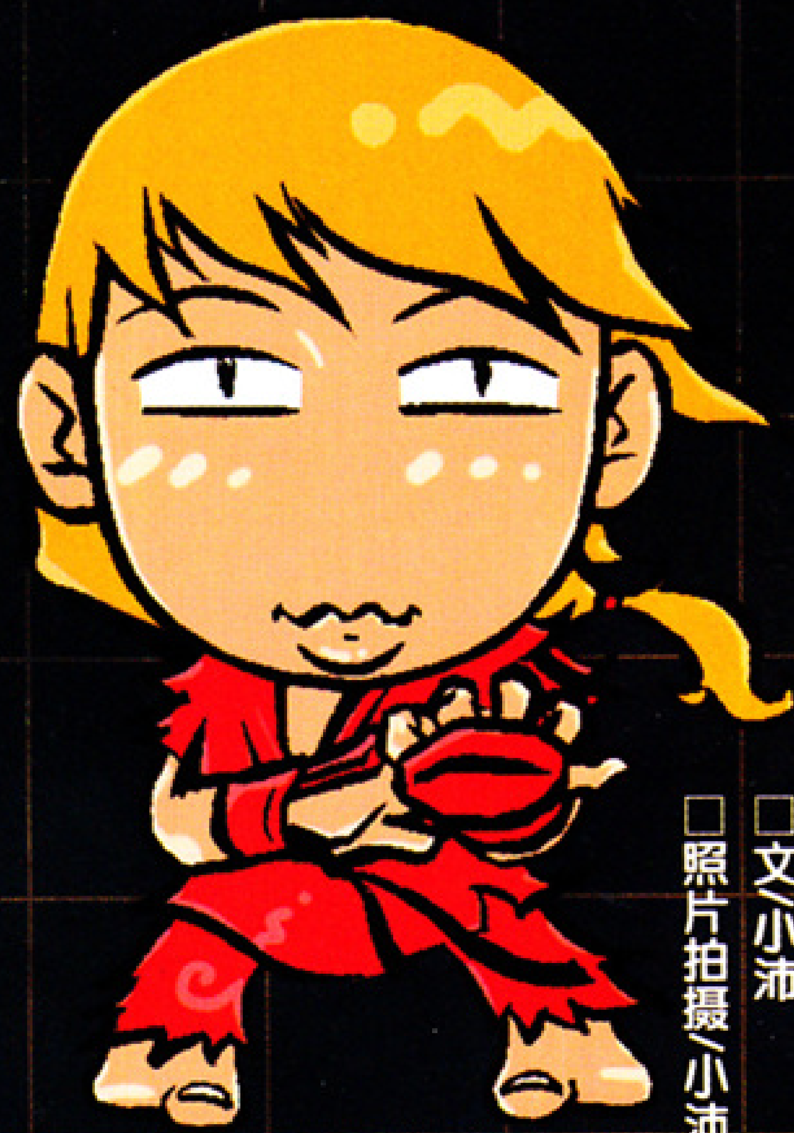
想着昨天随便做出的承诺，一转眼，今天就到了必须实现诺言的时候了，其实就在昨天打马虎眼的时候我就已经想好了几个命题，比如“读者系列”、“朋友的剧本”等等……思来想去，还是决定用“读者系列”这个题材，因为素材多，人物形象饱满，可发挥的空间大，既有读者提供的文字资料，又有照片可以作为参考。没多久，“曹越日记”便新鲜出炉了。汤米侠看过剧本素材后的评价是，“长得还挺帅，有‘基’础!”商定了剧本后，两个年龄差距不大、有着共同爱好的男人于是开始谈论起了一本叫作《男人装》的杂志……

小沛的摄影学堂

——用手机、掌机打造精彩的LOMO世界！

□文/小沛
□照片拍摄/小沛

数码相机普及以来，照相变得非常简便，每个人的电脑里恐怕都有动辄几百或上千张平时拍摄的照片。特别是数码单反的不断降低门槛，使得很多人开始向着高端摄影摸索学习。不过，就我个人的感觉而言，使用单反的人不能仅仅依靠器材的高性能和镜头的华丽表现，更多应该先锻炼自己的审美能力，并且学习摄影的技巧，否则即便手里握着几万元的单反，可照相时只选择AUTO模式，构图也不假思索，更别说后期处理，那么这样的人倒不如就拿手机拍拍算了，效果不会差太多的。本期课堂，小沛我要说说时下流行的“LOMO”相片的拍摄技巧。所谓LOMO，简单说就是用低端相机拍摄，照片往往出现低清晰度、有暗角、曝光多度或不足、画面轻微变形等等问题。不过这样的照片并不等于失败的作品，如果懂得合理运用，往往能营造出单反所不具备的效果，有着非同凡响的表现力。



第一节：准备一个拍LOMO相片的工具

要拍摄LOMO相片，首先就是要有一台LOMO相机啦。现在市面上有很多不同品种的LOMO相机，大体分为胶片和数码。我个人推荐数码LOMO相机，因为入门容易，拍摄成本低，后期处理方便。另外现在还有一种“鱼眼”LOMO数码相机，拍出来的片子视野很宽，有球面变形效果，由于用途很窄，但售价不低，所以不推荐购买，用后期处理完全可以实现。

如果你实在不知道该挑选什么相机，那我告诉你：其实也根本不用专门去买什么LOMO相机，我们手里的手机或者带有摄像头的掌机就完全合适。大家别看现在的手机动不动就800万像素或1000多万像素，其实实际拍摄的效果远远不如同等像素的照相机，原因就是镜头太小、感光芯片也太小。

像素绝对不是评判相机好坏的标准，相反，早期才600万像素的数码单反拍出来的效果也比现在1400万像素的卡片机好。所以，手里有个拍照手机的话，还是考虑拍LOMO相片最为合适。另外，3DS也是天生的LOMO相机，而且是LOMO中的“战斗机”，由于像素只有30万，拍出来的效果那叫一个惨不忍睹啊……用3DS拍照的方法太高深了。3DS的拍照主打功能是3D，但因为硬件性能差，拍出的照片效果让人很不满意。相反，它里面还内置了不少特殊效果，其中针孔相机效果就特别适合直接拿来拍着LOMO照片。不过3DS的像素只有30万，照片拍出来后顶多拿来做个大头照或者论坛头像图片。如果你有PSP的摄像头的话，这个东西拍LOMO相片很不错，130万像素就挺够用的。





↑小沛瞄上的下一个目标，售价不到2000，经典的复古造型。

←这是小沛花3000多银子败的LOMO相机，每次用它拍照都有痛并快乐着的感觉。



这款售价不到400元的小家伙可以当做钥匙链，拍摄的效果却相当惊艳。

第二节：拍摄LOMO照片的注意事项

1、合适的光线

拍照的环境很重要，最好周围的亮度要够高，否则容易因为快门开启时间过长，手部的抖动而造成画面变虚。不建议用闪光灯来进行补光，因为普通闪光灯拍出来的效果并不好，容易局部过亮，而背景昏暗。用闪光灯也是一门技术，拍LOMO相片讲究的就是返璞归真，不用复杂的手段来为拍摄物增色，反而用朴实的手段拍出一种异样的艺术美感。如果你非要拍出一种昏暗的感觉，建议还是照常拍摄，然后在后期进行处理。这样的话，不但能表现出场景的幽静，同时还能保证画面的相对清晰。

拍照时的光线有顺光、逆光、平行光这三种。顺光就是光线直射在被拍的对象上，这样拍摄的照片非常普通，但相对清晰，要想拍出好片子的话就要考虑拍摄对象和构图等多方面因素。逆光就是镜头正对着光源，这种照片的表现力最强，但应用范围较窄，适合表现阳光穿透树枝、屋檐或者人物后造成的画面明暗极端区分。这种照片对拍摄物的细节基本忽略，找寻的就是那种被阳光直射的强烈视觉效果。平行光适合拍摄体积略小的静物，也可以拍摄人的脸部特写，因为平行光能够在人脸或静物上投射出阴影，突出立体感。



这张顺光的小佛像显得自然平和，所以角度的选择尤其重要。



逆光的人像要的就是feel，哪怕只照个背影也很好看，有点时尚大片的感觉。







2、拍摄的对象

LOMO相片不适宜用于普通的留影，基本上还是更多用于拍摄有艺术气息的东西。拍小体积静物很合适，拍广场上几十米高的雕塑就感觉差点儿了，除非表现局部，或者找一个特别的角度。另外，拍LOMO相片时，画面一定要“干净”，也就是说，不希望拍到的东西绝对不能进入镜头。例如你在广场上拍某个较大的景物，如果广场上人山人海的话，那就一定要找好角度，只表现你想拍的东西。

拍摄人物的话，也不能像一般照相那样站好了摆个剪刀手姿势，一般给个特写或者很自然的动作，甚至就是运动中、说话间的那种动态，不一定要把人脸拍清楚，只要达到自己想要表现的效果就行。

LOMO相片对于大自然的表现特别出色，一般的花花草草，山水小路等等都特别入镜。而城市的景观则适合表现幽静的小巷或者杂乱的街道。LOMO相片动静皆宜，但都比较极端，要么表现沧桑感，要么就是喧嚣，总之就是让人看后有种亲切感。



拍人物时不必告诉对方做准备，主动抓一些合适的瞬间才能营造自然的感觉。



虽然眼前是宽广的景色，但让相机贴近水面，只拍一丛枯草，也有特殊的美感。

3、拍摄的角度

“拍摄者的姿势越别扭，拍出来的照片越好看。”这句话不全对，但表达的意思就是“不要用通常眼睛平视的视角来拍摄”。我们平视走路坐卧时看东西都是“平常视角”，如果拍照片也用这种视角的话，我们就会产生审美疲劳。不信大家试试，如果你蹲着走，再看两边的景物，就会有完全不同的感受。

拍照片的角度非常重要，也比较复杂，对待不同的拍摄物要有不同的方法，这里限于篇幅没法细细展开。总之，要让镜头中显示出平时很难看到的角度。例如一朵花，你从底下向上拍，然后再配上些许逆光，哪怕就是路边普通的野花，出来的效果也比你站着拍牡丹要好许多。



怎么把一个简单的杯子拍好？其实就是光线和角度问题，构图的比例非常重要。

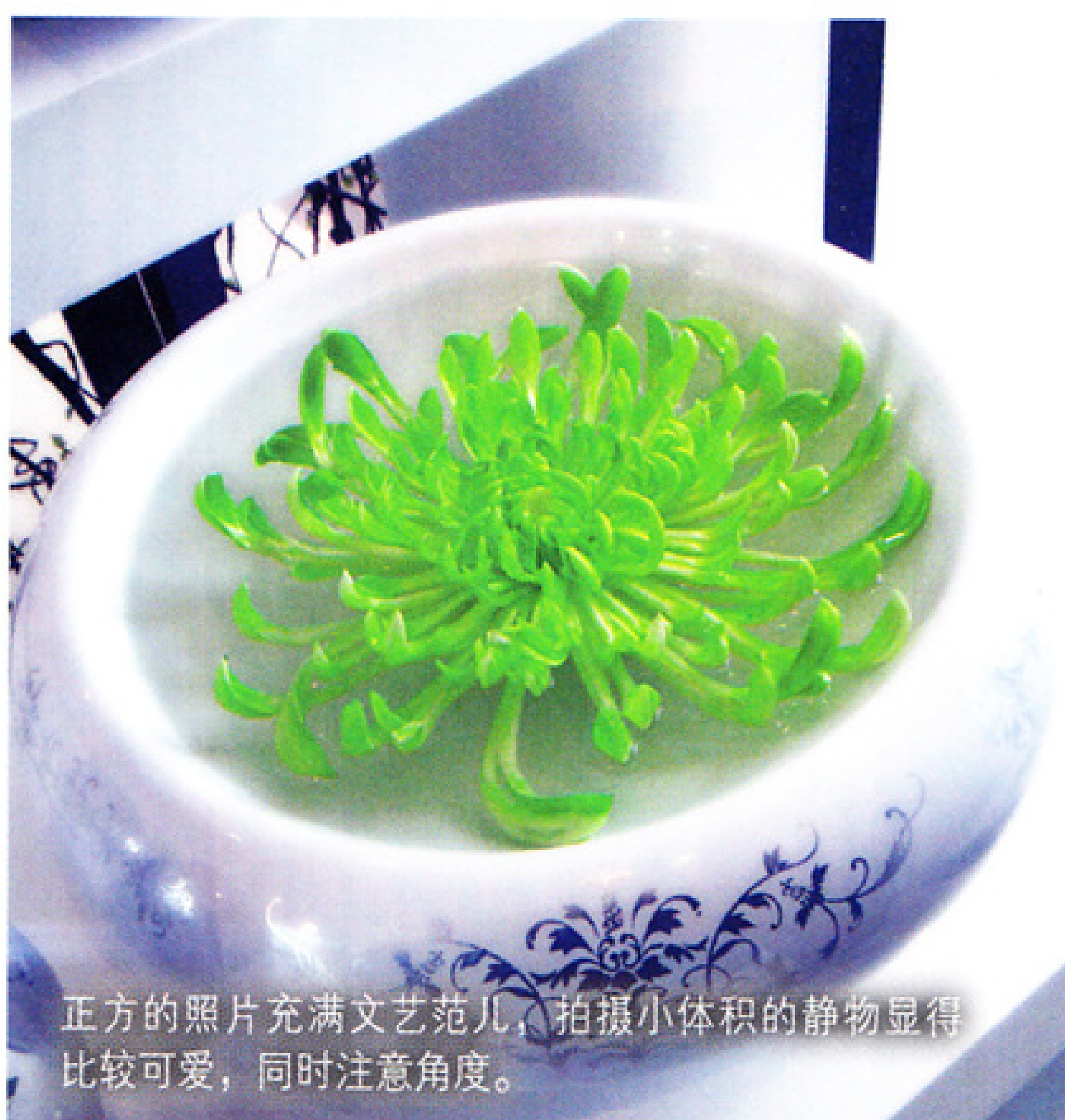


普通的狗尾草谈不上美，但迎着夕阳，变换角度后，你会发现不一样的视觉效果。

4、照片的比例

普通洗照片时，相纸的比例大约是3:2，这种比例因为太常见，所以也是容易导致审美疲劳。就好比原来电视都是4:3，现在换了16:9后就觉得视野开阔，画面感也好了很多。而照片的比例更加随意，我们可以根据实际需要随意裁切。

说到随意，也要有个限度，终归LOMO相片适合表现“小”的感觉，所以尺寸不宜过度夸张，例如拍一个深远的景物，照片比例2:1就比较合适，3:1就比较多余了。有一种比例几乎放之四海而皆准，那就是1:1，也就是正方形。正方形的画面就我个人感觉，几乎没有不适合拍摄的东西，而且效果特别好，特别是再加上白边，类似一次成像相机的感觉，推荐大家尝试。



正方的照片充满文艺范儿，拍摄小体积的静物显得比较可爱，同时注意角度。



长条图既可以表现纵深的景物，也可以表现拍摄物的局部，全看构图方式了。



暗角不是什么照片都适合加的，如果场景不是很暗，那么暗角淡淡的就行。

第三节：LOMO相片的后期处理

用手机直接拍出来的相片属于“半调子”，还不是我们所谓的LOMO相片，最关键的转换步骤就是后期处理。会用PHOTOSHOP的人当然推荐用PS作后期，如果初学者的话，可以用诸如“光影魔术手”等傻瓜处理软件。

后期需要处理的部分一般有：明暗、颜色、模糊、变形、暗角、裁切、加边框。

明暗非常简单，就是要营造曝光不足或曝光过度的效果，让画面的亮度略显不自然但又不能不舒服。

颜色的处理就要靠感觉了，一般不要有太高的饱和度，颜色质朴一些比较好，偶尔试试黑白也不错。

模糊不是说让画面整体模糊，而是被拍摄物体清晰，周围的景物模糊。这种效果一般只有单反相机用大光圈镜头才能实现，但如果LOMO相片也调出这种效果的话，会有主体突出的作用。

变形一般就是打造鱼眼效果，例如拍摄花丛，会有花团锦簇的感觉。

暗角也叫晕光，作用同样是突出主体，同时增加老旧的感觉。

裁切就是调整照片比例，不多说了。

加边框不是必须的，可以依照个人喜好，而且边框的粗细要有良好的掌握。有时候四周的边框不需要一样宽，长边的窄，短边的宽就比较好，而正方的照片可以四周一样，或者某一边特别宽也行。



背景做了简单的模糊处理，为的就是突出拍摄物，不然会显得杂乱。



LOMO相片不一定非要糙，拍摄物很美的话，尽可以大胆让画面明亮艳丽。

鱼眼球面效果需要PS才能做，不过因为是LOMO，所以不适宜表现大场景。



长边窄，短边宽的边框看起来比较舒服，颜色无非黑白两色，其他的不推荐。

战国撰板

战国英杰传

笑谈战国风云，坐看英豪末路·

文/雪飞

出任敦贺郡司

1477年，朝仓孝景得到了自己的第8个儿子，他就是朝仓宗滴。朝仓宗滴幼名教景，出家后改名为宗滴。“教景”这个名字在朝仓家意义重大，朝仓宗滴也受到了家业继承人的待遇。但朝仓孝景去世时，朝仓宗滴只有4岁，根本不可能继承朝仓家的家业，因此朝仓宗滴的哥哥朝仓氏景继承了家督之位。不过，从朝仓贞景的时代起大约50年间，在朝仓贞景、孝景、义景三代，朝仓宗滴一直完全负责朝仓家的政务和军事，是朝仓家实质上的家督。不过，他却对朝仓家极为忠诚，从没有过非分的想法。

朝仓宗滴成人后，朝仓孝景的孙子、朝仓宗滴的侄子贞景是朝仓家的家督。1503年，朝仓宗滴的哥哥朝仓景总（元景）与女婿朝仓景丰勾结，因为朝仓景丰的妹妹是朝仓宗滴的妻子，因此景丰一派谋反前便拉拢朝仓宗滴，希望他能加入。但朝仓宗滴却拒绝了景丰一派，并且在龙兴寺出家，还向朝仓贞景告发了朝仓景丰企图谋反。最后，朝仓景丰自尽，朝仓景总流亡。朝仓宗滴也因功得到了越前西部•敦贺郡的支配权，就任金崎城城主和敦贺郡司之职，开始了对朝仓宗家无私奉献的一生。

统治着加贺的一向宗（加贺一向一揆）为了扩大势力，多次向越前发起攻击。这也与中央的权力之争有很大关系，当时的管领细川政元与本愿寺关系亲密，因为受到政元的邀请，本愿寺下令攻击包括朝仓氏在内的北陆各反细川派大名。1506年3月，加贺一门的本泉寺主持莲悟发表了打倒月中长尾氏、能登山氏的檄文。6月，骚乱蔓延到了越前。同年7月，加贺、越中、能登的一向宗门徒与越前一向一揆联合，开始向越前发动攻击。朝仓宗滴担任朝仓军总大将，率领部队在九头龙川一带与一向一揆对峙。虽然一向一揆装备并不精良，也不是训练有素的士兵，但是却号称30万人，而朝仓军却只有11000人。两军在九头龙川一带多次激战，朝仓军终于在8月6日取得了决定性的胜利，一向一揆大败而归。

筑就朝仓家的繁荣

不单是在越前，对国外的远征中，朝仓宗滴也是第一总指挥。1517年，朝仓宗滴率军赶往丹后，镇压了若狭、丹后两国的叛乱。1525年，率军前往近江小谷城，救援浅井亮政。对浅井家的这次救援对朝仓家有着重要的意义，正因为这次救援，朝仓家和浅井家结成了同盟。这个同盟一直持续到朝仓、浅井两家被织田信长消灭的1573年。

1527年，朝仓家接受逃亡到近江的将军足利义晴和管领细川高国的邀请，朝仓宗滴率军上洛与三好势交战，并且取得了胜利。不过，由于之后与细川高国对立，朝仓军于第2年从京都撤离。由于朝仓宗滴的出色表现，朝仓氏的地位也大幅提高。1527年，朝仓宗滴把敦贺郡司的职位让给了养子朝仓景纪，自己继续担任军奉行的职务。

1544年，朝仓宗滴还率军远征美浓，救援斋藤道三，击退了织田信秀。1555年，朝仓宗滴出兵加贺讨伐一向一揆，途中病倒，返回一乘谷后于9月8日病逝，法名“月光院殿照叶宗滴大居士”。朝仓宗滴去世后，朝仓家走上了下坡路，一乘谷的辉煌一去不返。



从北陆到畿内•东海，朝仓宗滴一生征战四方，立下了无数战功。而且，由于越前冬季极为寒冷，不可能发起军事行动，也大大牵制了朝仓宗滴的发展。如果没有这个后顾之忧，朝仓宗滴再年轻一些，战国时代也许会为之一变。朝仓宗滴也可以说是战国时代朝仓家最有代表性的名将、名军师吧。

《朝仓宗滴话记》

朝仓宗滴留下的《朝仓宗滴话记》虽然没有父亲孝景留下的《朝仓孝景17条》那么有名，却是朝仓宗滴50年以上的战场经验和辅佐三代朝仓家家督的经验。其中，第29条后半段为：“人没有积蓄是不行的。（中略）北条早云连一针一线都要积攒，不过，一旦发起战争，他则毫不吝惜地投入大量经费。连歌师柴屋轩宗长经常跟我说起这些事。”有连歌师来访时，织田家由家老平手政秀招待，北条家由北条早云的末子北条幻庵招待，朝仓家则由朝仓宗滴负责招待。战国大名家由权力仅次于家督的人物招待连歌师，也是因为招待连歌师与得到他国武将、重臣动向、性格，领地实际情况的重要任务紧密相关。

朝仓宗滴以自己在战场的经验和见闻为鉴，极力主张国家必须积蓄财力，以应对未来的战争。此外，在《朝仓宗滴话记》中，还有“君主一定要做到让家臣发自内心地仰慕自己”、“随时要考虑到活用人才，发挥每个人的长处”等，在现代社会也适用的条项。而最有代表性，象征了朝仓宗滴人生的一条则是“武士即使被人说是走狗，被人说是畜生，也要以战胜敌人为第一任务。”与谋反的兄长战斗，侍奉贞景•孝景•义景三代，有时为了宗家还要远征他国，在一族人和家臣团中或许真的有人蔑称朝仓宗滴为走狗，而这句话恐怕也是朝仓宗滴的叹息吧。而且，朝仓宗滴还说：“无论是老臣子还是新家臣，年轻的家臣战死后，主君应该负责照顾他的孩子，把他的孩子抚养成人。”

另外，在《朝仓宗滴话记》中，朝仓宗滴还预测到了织田信长的崛起。而当时的织田信长不过是尾张的一个小大名，根本没人重视他。而朝仓宗滴却准确地预测到织田信长会一飞冲天，讽刺的是，连朝仓宗滴为之毕生操劳的朝仓家也被崛起的织田信长灭亡……



朝仓宗滴

朝仓宗滴（あさくらそうてき）：1477年—1555年。越前战国大名朝仓家的重臣，朝仓孝景的末子。为朝仓家奉献了自己的一生，多次带兵镇压了越前一向一揆的叛乱，还促成了朝仓家和浅井家的同盟。1555年，在讨伐越前一向一揆叛乱时病发，返回朝仓家的大本营一乘谷后不久病逝。

电玩三国志



第三十三回 蓝海纵横

□文/猴子

PSP的全球展开

2004年底是一个动荡的时代。除了席卷南亚和东南亚部分地区的印度洋海啸之外，DS与PSP两大主机也在此时陆续登上历史舞台。虽然PSP的发售比DS晚了10天，但是两日卖断货的销售速度还是令人吃惊。毕竟这是SCE在掌机方面作出的第一次有效尝试，对于任天堂来说，PSP的威胁是巨大的，但是机遇与挑战并存。当你运气足够好的时候，在战场上给你帮助最大的往往就是你的敌人。PSP虽然首发售罄，但是随之而来的玩家反馈问题也令SCE头痛不已：屏幕上有坏点，□键问题，还有玩游戏的时候飞盘的问题络绎不绝地出现。不过SCE也推出了应对措施：换机，这些问题总算没有引发更多麻烦。

与日本相比，PSP的欧美市场展开速度显得不紧不慢。2005年3月24日，北美地区的PSP正式发售，索尼宣称在3月底之前将为北美市场提供100万台PSP主机。为了满足美国和加拿大玩家的需求，SCE将供货市场锁定在北美，并且搭配《蜘蛛侠2》的UMD电影（美国）和Gretzky NHL游戏（加拿大）作为赠品。SCE的机海战术确实奏效，北美销量凯歌频奏，但是欧洲PSP的发售日却因为缺货而不得不推迟到9月。2005年9月1日（又是开学的日子），SCE欧洲分社正式发售PSP。因为英国不在欧元区，所以PSP的定价和其他产品一样有2个价格，179英镑或249欧元。另外SCEE还鼓励PSP玩家用自己的掌机到官网注册，可以获得《蜘蛛侠2》的UMD电影，数量有限，先到先得。



过于延迟的发售日期使欧洲的PSP玩家急不可耐。在05年3月到9月这半年的时间里，大量水货PSP主机从北美、日本和亚洲地区流向欧洲。由于PSP主机没有区域限制，充电电源又是宽电压，所以水货受到欧洲玩家的广泛欢迎。对于输入水货的供应商，SCE欧洲分社采取了法律诉讼的应对方式，包括香港地区专门做游戏机出口的力生公司都受到了起诉，结果力生因为被法庭判决败诉而取消所有订单，最后居然以倒闭告终。这也给从事“灰色出口”的水货电玩供应商们一次强力的警告：除了贩卖盗版之外，非授权的水货也是侵权行为。但是，行货市场不健全，是导致水货泛滥的原因。如果不从根本上解决市场正规化的问题，那么这种生意永远都会有人做下去的。令SCE困惑的是，力生被告倒闭，不但没有帮他们树立PSP正品经销商的形象，反而引来了不少水货商的同情者。直到2011年，一个破解PS3的90后玩家还用rap的方式表达了对力生的同情以及对SCE的鄙视。

不管怎么说，SCE毕竟还是用法律手段捍卫了自己的权益，从现代商业社会的角度来说，这种行为是受到法律和国际公约保护的。但是这也凸显出SCE对于此类问题的对应方式的欠缺——除了告状什么都不会，这种消极的态度将在数年之后给它带来空前绝后的巨大麻烦，不过这已经是2011年的事情了，这里暂且按下不表。

 “蓝海战略”的奇迹

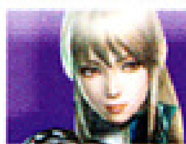
对于PSP来势汹汹的威胁，任天堂似乎早有预料，在很多玩家们都不看好机能不如PSP的DS的时候，这台主机的销量却以惊人的速度增长。与PSP初期供货不足形成鲜明对比的是，DS主机在圣诞节前夕的供应一直十分充分，在年末商战中显示了良好的表现，到2005年4月中期的时候，突破了200万销量。在11月发售的DS版《欢迎来到动物之森》2天销量突破35万，到年末的时候销量达到234万，成为05年度最畅销的游戏。05年12月发售的《马里奥赛车DS》，首日售出16万份，并且带动DS的销量一周增加了29万之多。这些已经成为系列的传统作品一经问世就受到玩家们追捧似乎不足为奇，但是到了05年12月底，任天堂召开了“Nintendo DS 触摸世代新作软件记者发表会”，宣布任天狗、“脑白金”等5部作品（包含上述的动物之森和马车）的销量都突破了百万，并且DS主机销量超过500万台。在12个月内就达



到了500万销量，这个速度目前在已知所有游戏机里仍旧排在第一位（第二位是GBA，14个月；第三位是PS2，17个月）。到2005年12月底的时候，DS的日本出荷量达到544万（实际销量432万），全世界销售量达到1300万。光在12月份的第四周和06奶奶1月份的第一周，DS就卖出100万台。这个结果是大家所没有想到的，但是任天堂似乎并未展露出太多的惊喜，从DS供货的速度来看，任天堂似乎早已知道自己主机的销量会好到什么程度。这是怎么回事呢？

这个大概可以用05年的一本畅销书《蓝海战略》来概括。至于蓝海是什么，为了不让大家头晕，这里只用最简易的语言来解释：市场是一片海洋，已知的市场空间是“红海”，未知的是“蓝海”。红海里竞争激烈，消费者人群固定，蓝海里竞争小，但是消费者的数目是未定的。瞄准蓝海市场，不是瞄准现有市场“高端”或“低端”顾客，而是面向潜在需求的买方大众。在《蓝海战略》这本书刚写出来的时候，任天堂就做到了这一点。

以往人们说到玩游戏的人，首先想到的是小孩子，之后是中学生，再之后就是成年的宅男等等。随着生育高峰的结束，很多玩家长大成人，在脱宅之后不再大量玩游戏，这就使传统的玩家市场逐渐缩小。在日本，1997年之后的玩家市场逐渐显现出萎缩的态势。所以在PS2时代，游戏的销量无法与FC时代动辄过百万的辉煌业绩相比，很多游戏能卖上十几万就阿弥陀佛了。面对日益严重的老龄化社会，任天堂找到了改变市场局面的最好方法。以锻炼脑力为主题的“脑白金”系列，瞄准的是退休在家的高龄人士，利用日本老年人重视健康这一特点，扩展了玩家群。而触摸的简易玩法、一目了然的竖屏显示，也是这个游戏受到老年人喜爱的重要原因。就像当初“其乐无穷”的“学习机”在中国吸引了一大群家长一样，DS作为“健脑机”在日本大卖，个中缘故大家都很清楚。当然了，高年龄层的玩家只是游戏机蓝海的一部分。DS的触摸操作比传统的按键操作更加简单直观，用游戏开发的专业术语来说，它的物理界面对于用户来说更友好一些。而一些休闲类、益智类、消磨时间类的游戏，则是这个平台吸引大量玩家的法宝。除了老年人之外，很多之前不太接触游戏的人，都成了DS的玩家。这也给游戏的开发者提供了一个很好的启示：其实你想一个游戏被更多的人去玩，那么你所关注的并不是游戏画面多炫，音乐多动听，故事多吸引人，而是“玩起来够简单，够有趣”。与需要连接电视的游戏机相比，掌机随处都可以玩的特性使它更容易被玩家们接受，这是电视游戏机永远无法比拟的（以前提到过的所谓“掌机制胜论”的根本原因其实正式来自这里）。

 微软，先走一步

与掌机市场的蓬勃发展相比，电视游戏主机在05年可谓乏善可陈。虽然在之前一年的各大展会上有很多宣传，但是到了05年，真正浮出水面的只有微软的Xbox360一台主机。在没有《战争机器》、《HALO3》、《现代战争》的时代，Xbox360给玩家带来的，只有为数不多的作品，包括万年首发的《山脊赛车》，微软亲密战友硫酸脸打造的《死或生4》，现在几乎已经被遗忘的《完美女煞星》，以及在PS2和Windows上都出过的网游FF11。这一切都是在05年12月Xbox360主机在日本发售之后，我们看到的结果。与预想中差不多惨淡的日本市场相比，美国那边的Xbox360似乎卖疯了一样。在大家还纠结在PSP和NDS孰好孰坏的时候，新的电视游戏世代已经悄然降临。我们每一个人在2011年仍然热爱与追捧的游戏机，从这一刻开始陆续登场。

（未完待续）

NEWS 游戏娱乐的精彩尽在其中！

新作游戏发售表！ Game Release List

送走十月迎来十一月，每个月都摆满了我们这些玩家的杯具……从月初的《神秘海域3》到其间的《战国BASARA3 宴》、《光环 周年纪念版》，再到月底的《圣斗士星矢战记》等，众多的游戏当中我们依旧只能从中挑选几款，每每这个时候我就会无限憧憬彩票中奖的日子，话说宇多田在这可怕的十一月里有六款游戏想买，你呢？对了，我居然忘记了这个月最最重要的那个日子，传说中的大光棍节各位都准备好了么？

PS3 PlaysSation3

2011年11月			
1日	★神秘海域3 德雷克的骗局	ACT	Naughty Dog
1日	007黄金眼 重装上阵	FPS	Activision
1日	索尼克世代 白之时空	ACT	SEGA
1日	指环王 北方战争	ARPG	Warner Bros.
8日	★使命召唤 现代战争3	FPS	Activision
8日	合金装备HD合集（美版）	ACT	KONAMI
10日	合金装备 和平行者HD（日）	ACT	KONAMI
10日	★战国BASARA 宴	ACT	CAPCOM
11日	上古卷轴5 天际	RPG	Bethesda
15日	雷曼 起源	ACT	Ubisoft
15日	极品飞车 亡命天涯	RAC	EA
15日	刺客信条 启示录	AVG	Ubisoft
15日	黑道圣徒3	ACT	THQ
17日	滑头鬼之孙 百鬼缭乱大战	FTG	KONAMI
17日	★二之国 白色圣灰女王	RPG	LVEVL 5
17日	漫画英雄VS卡普空3 终极版	FTG	CAPCOM
22日	美国职业摔跤联盟12	SPG	THQ
22日	格斗之王13	FTG	Atlus
23日	圣斗士星矢战记	ACT	NBGI
23日	合金装备HD合集（日）	ACT	KONAMI
2011年12月			
1日	机动战士高达 极限VS	ACT	NBGI
1日	超越未来 修复时间之箭	AVG	5pb.
6日	丁丁历险记	ACT	Ubisoft
8日	龙珠 终极爆发	FTG	NBGI
15日	★最终幻想XIII-2	RPG	Square Enix
17日	苍翼默示录 连续变换EX	FTG	ASW
17日	真恐怖惊魂夜 第11位来访者	AVG	Chunsoft
22日	★大蛇无双2	ACT	KOEI TECMO
其它			
1.26	装甲核心5	ACT	From Software
2.16	二进制领域	TPS	SEGA
3.20	★生化危机 浣熊市行动	TPS	CAPCOM
未定	★第二次超级机器人大战OG	SRPG	NBGI
未定	★最后的守护者	RPG	SCE

PSV Playstation Vita

2011年12月			
17日	★神秘海域 黄金深渊	AVG	Naughty Dog
17日	★大众高尔夫6	SPG	SCE
17日	真恐怖惊魂夜 第11位来访者	AVG	Chunsoft
17日	沥青都市 喷射	RAC	KONAMI
17日	麻将格斗俱乐部	TBG	KONAMI
17日	★苍翼默示录 连续变换EX	FTG	ASW
17日	网页三国志NEXT	SLG	AQ
17日	迈克尔杰克逊 梦幻体验	MUG	Ubisoft
17日	VR网球4	SPG	SEGA
17日	地狱军团	ACT	Square Enix
17日	一级方程式赛车2011	RCG	Codemasters
17日	忍道2 散华	AVG	Spike
17日	怪物雷达	ETC	SCE
17日	黑暗任务 联盟	RPG	Ubisoft
17日	勇者记录	ETC	SCE
17日	漫画英雄VS卡普空3 终极版	FTG	CAPCOM
17日	梦幻俱乐部Zero 携带版	SIM	D3 Publisher
17日	★山脊赛车	RAC	NBGI
17日	块魂VITA	ETC	NBGI
17日	捣蛋小精灵	ETC	SCE
17日	NAX音乐播放器	MUG	ASW
17日	天启之王	ARPG	Square Enix
17日	大家在一起	ETC	SCE
17日	★真三国无双NEXT	ACT	KOEI TECMO
17日	魔界战记3 回归	SRPG	Nippon Ichi

XB360 XBOX360

2011年11月			
1日	007黄金眼 重装上阵	FPS	Activision
1日	索尼克世代 白之时空	ACT	SEGA
1日	疯兔 活力出击	ACT	Ubisoft
8日	★使命召唤 现代战争3	FPS	Activision
8日	合金装备HD合集（版）	ACT	KONAMI
10日	合金装备 和平行者HD（日）	ACT	KONAMI
10日	迷宫 X Blood 重装	RPG	Kadokawa
11日	上古卷轴5 天际	RPG	Bethesda
15日	雷曼 起源	ACT	Ubisoft
15日	极品飞车 亡命天涯	RAC	EA
15日	刺客信条 启示录	AVG	Ubisoft
15日	黑道圣徒3	ACT	THQ
15日	★光环 周年纪念版	FPS	Microsoft
17日	滑头鬼之孙 百鬼缭乱大战	FTG	KONAMI
17日	漫画英雄VS卡普空3 终极版	FTG	CAPCOM
22日	美国职业摔跤联盟12	SPG	THQ
23日	合金装备HD合集（日）	ACT	KONAMI
2011年12月			
1日	★Ever17	AVG	5pb.
6日	丁丁历险记	ACT	Ubisoft
8日	龙珠 终极爆发	FTG	NBGI
15日	★最终幻想XIII-2	RPG	Square Enix
17日	苍翼默示录 连续变换EX	FTG	ASW
22日	★大蛇无双2	ACT	KOEI TECMO
22日	神界2 龙骑士	ACT	Cyberfront
其它			
1.19	御姐武戏Z 神乐	ACT	D3 Publisher
1.26	装甲核心5	ACT	Fromsoftware
2.16	二进制领域	TPS	SEGA
3.20	★生化危机 浣熊市行动	TPS	CAPCOM

Wii W-i-i

2011年11月			
2日	雷曼 起源	ACT	Ubisoft
3日	胜利十一人2012	SPG	KONAMI
8日	使命召唤 现代战争3	FPS	Activision
10日	★战国BASARA 宴	ACT	CAPCOM
15日	极品飞车 亡命天涯	RAC	EA
15日	马里奥与索尼克在伦敦奥运会	SPG	SEGA
22日	美国职业摔跤联盟12	SPG	THQ
23日	★塞尔达传说 天空之剑	RPG	NINTENDO
23日	太鼓达人Wii 决定版	MUG	NBGI
2011年12月			
1日	富豪街Wii	TBG	Square Enix
1日	假面骑士 巅峰英雄Fourze	FTG	NBGI
6日	丁丁历险记	ACT	Ubisoft
15日	一起来玩！梦幻主题公园	ACT	NBGI
22日	闪电十一人 强袭者2012极限版	SPG	LVEVL 5
其它			
未定	★勇者斗恶龙X	RPG	Square Enix

NDS Nintendo Dual Screen

2011年11月			
15日	超能战士 武士战队	ACT	NBGI
17日	海贼王 巨人战争2 新世界	ACT	NBGI
17日	公主殿下	SLG	KOEI TECMO
17日	冒险岛DS	ARPG	Nexon
23日	型男恋爱王国	AVG	NBGI
2011年12月			
1日	实况口袋棒球14	SPG	KONAMI
8日	重装机兵2重制版	RPG	Kadokawa
8日	监狱兔 游戏的时间	ETC	NBGI
15日	爆漫王 漫画家之道	AVG	NBGI

PSP Playstation Portable

2011年11月			
3日	胜利十一人2012	SPG	KONAMI
9日	噩梦骑士	SRPG	Atlus
10日	★跨越我的尸体	RPG	SCE
10日	★初音未来 歌姬计划 扩展版	MUG	SEGA
17日	鹅妈妈的秘密之馆 蓝色印记	AVG	QuinRose
17日	海猫鸣泣之时 携带版2	AVG	Alchemist
23日	★第七神龙2020	RPG	SEGA
23日	黑白卡片大战 携带版	TBG	NBGI
23日	科学超电磁炮	AVG	Kadokawa
23日	曾几何时天魔的黑兔 携带版	AVG	Kadokawa
23日	流行音乐 携带版2	MUG	KONAMI
23日	★战场女武神3 E2	SRPG	SEGA
24日	枪弹管家	AVG	BOOST ON
24日	花与少女的祝福	AVG	BOOST ON
24日	侦探部 失踪与反击与大团圆	AVG	BOOST ON
2011年12月			
1日	超越未来 修复时间之箭	AVG	5pb.
1日	假面骑士 巅峰英雄Fourze	FTG	NBGI
8日	常青的回忆	AVG	Cyberfront
15日	魂响 送灵之诗	AVG	Cyberfront
22日	边境之门	RPG	KONAMI
22日	曾几何时天魔的黑兔 携带版	AVG	Kadokawa
29日	写真女友	AVG	Kadokawa

3DS 3-D-S

2011年11月			
2日	元气史莱姆3 大海盗与尾巴团	RPG	Square Enix
3日	超级马里奥 3D大陆	ACT	NINTENDO
8日	洞窟物语3D	ACT	NIS America
8日	迈克尔杰克逊 梦幻体验	MUG	Ubisoft
10日	极道无限3D	RAC	Ubisoft
15日	极品飞车 亡命天涯	RAC	EA
17日	模拟人生3 宠物	EA	SIM
17日	忍-shinobi-3D	ACT	SEGA
22日	美国职业摔跤联盟12	SPG	THQ
24日	薄樱鬼 3D	AVG	Idea Factory
2011年12月			
1日	★马里奥赛车7	RAC	NINTENDO
1日	料理妈妈4	ETC	Majesco
1日	索尼克世代 青之世界	ACT	SEGA
1日	和茶犬做好朋友	ETC	columbia
1日	蜡笔小新 宇宙友情大作战	ACT	NBGI
6日	丁丁历险记	ACT	Ubisoft
8日	★New Love Plus	AVG	KONAMI
10日	★怪物猎人3G	ACT	CAPCOM
15日	热血硬派国夫君 特别版	ACT	ASW
15日	闪电十一人GO闪光/黑暗	RPG	LEVEL 5
15日	噗哟噗哟 20周年纪念版PUZ	SEGA	CAPCOM
22日	SD高达G世纪3D	SLG	NBGI
其它			
1.26	★生化危机 启示录（日版）	AVG	CAPCOM
2.7	★生化危机 启示录（美版）	AVG	CAPCOM
未定	★合金装备3 食蛇者3D	ACT	KONAMI
未定	剧院节拍 最终幻想	MUG	Square Enix
未定	三国无双VS	ACT	KOEI TECMO
未定	★怪物猎人4	ACT	CAPCOM
未定	BRAVELY DEFAULT	RPG	Square Enix
未定	皇牌空战3D CROSS RUMBLE	STG	NBGI
未定	铁拳3D PRIME EDITION	FTG	NBGI
未定	★纸片马里奥	ACT	NINTENDO
未定	马里奥网球	SPG	NINTENDO
未定	心灵写真 附体笔记	AVG	KOEI TECMO
未定	初音未来 未来计划	MUG	SEGA

广告和谐页

烤场纪律：严禁交头接耳，专心胡编乱造！

期末烤场

本期考题

题目1.如何看待欧美厂商的崛起与日系厂商低迷？
出题老师：AFOWOLFPACK

题目2.各位编辑如何看待PSV和PS3的关系？
出题老师：绿坝

考生姓名：小 沛　烤号：DROOI　学校：街霸进修学院
密封线外吐槽你就输了

作文题目：一切听命于市场

欧美厂商的崛起已经不是一年两年的事了，打从“枪、车、球”流行开始，欧美游戏厂商就已经逐步扩大的市场份额。其实这一切都是市场在起作用，谁让欧美游戏的消费群体比日式游戏大呢。首先，欧美玩家数量占优。其次，就算中国有大量玩家玩日式游戏，但买正版的少，所以对日本厂商非但没有帮助，反而有损害。最后，其实我不赞同日系厂商“低迷”的说法，就目前状况而言，日系厂商的作品产出量还是很大的，而且游戏精品的数量也很多，顶多就是受环境限制，销量方面总体略低而已。什么叫低迷？国内游戏厂商才叫低迷呢。先是家用机游戏基本为零，然后电脑游戏也死得差不多了，手机游戏就那么回事儿，网游似乎还凑合，反正咱们的路还长着呢。

作文题目：这俩才是原配！

PSV和PS3到底啥关系？刚看题目时我还真没明白什么意思。它们无非都是索尼的游戏机，只不过一个是掌机，一个是在电视上玩的家用机，所谓关系应该就是说它们之间的联动吧。原来索尼想让PSP与PS3联动，但可惜PSP的机能有限，那些所谓的联动功能大多属于鸡肋，没什么实际的意义。现在PSV不同了，反而显得PS3有点落伍，不过PS3还有相当长一段时间的生命力，所以以后索尼肯定会让它们之间互动的功能不断增加，必然能够开发出更多实用新鲜的应用功能。我挺看好PSV的，希望它可以多整出点新花样。

考生姓名：蔬菜汁　烤号：828　学校：蓝翔技校
密封线外吐槽你就输了

作文题目：萝卜白菜各有所爱

各有特色吧应该说，可能我的比喻不是很贴切，但给我的感觉就像是美国独立战争以后经济蓬勃发展的时候，那时候英帝国虽然号称“日不落”，但不管是运营系统的软件方面还是设备硬件方面都已经陈腐且僵化，而新国家与之抗争时可以将一切新技术为己所用，毫不顾忌。不知道我这个比喻合适不合适。不过，日本游戏已经形成自己独特的表现形式，在剧情、人设方面都有先天的优势，尤其是全国性漫画基础非常扎实，已经培养了一部分死忠日系游戏玩家。当然，逆水行舟、不进则退，如果一味不思进取的话，也会日趋没落这是必然。不过就我个人而言还是对日系游戏十分喜欢。加油日系厂商，加油中国厂商，加油欧美厂商，最好打起来，价格比拼一下什么的最喜欢了。

作文题目：挺好的

PSV这事儿吧虽然不好说，但是好多人心里想的痒痒的，印象分儿挺高的。PS3吧，别的玩家不知道，但是在编辑部，这部主机曾经给好多同学带来了欢乐，比如一起街霸啊一起吃午饭的时候街霸啊一起下午睡醒午觉的时候街霸啊一起快下班的时候街霸啊虽然主编很生气但还是耐不住格斗瘾一起街霸啊什么的，后来宇多熊白金了，街霸的盘于是被宇多熊卖了，但我们还是很怀念这台主机带给我们的那段美好时光。希望PSV也能带给我们一样的欢乐。加油，两个主机，尽量便宜点！

考生姓名：宇多田　烤号：HIKKI-9　学校：UH学院
密封线外吐槽你就输了

作文题目：沉默之后必将爆发！

这几年日系厂商貌似一直在被人指指点点，这其中在他们自身肯定存在着问题，但是也并非真的有如大家说的那么夸张，至少在我看来日系厂商的游戏中还是有很多佳作的，而且日本人也不会真的傻到固步自封的地步，毕竟大家都是靠这个养家糊口的，有了问题肯定要想办法解决，只不过这一切在欧美厂商这几年的快速崛起下显得有些势单力薄，我很庆幸现在日本有很多能够看清自身不足的制作人，正因为有了他们日本的游戏业才会有希望，我相信日系厂商的再次崛起离我们并不遥远了。另外我是个无可救药的日版控，游戏以及主机都热衷买日版，如果以后么有日版的话，那我该怎么办啊？最后诅咒一下现在那可恶的中日汇率！

作文题目：未来的转折点

自从PSV公布之后，关于这台机器与PS3之间的关系就成了一个热门话题，SCE将PSV设计成了一个类似PS3的衍生品，它们有着共通的存档，玩家可以出门之后继续在PSV上进行之前在家里游玩的游戏；它们有共通的奖杯系统，玩家取得的PS3和PSV游戏奖杯都会整合在一起显示给玩家；它们有众多共通的游戏，这也是为前面提到的共享存档奠定了基础，作为掌机和家用机这样跨平台同步推出游戏绝对是创新之举，这样将来的掌机与家用机之间贴合的更加紧密，我相信索尼的这次大胆尝试必将改变以后游戏的发展趋势，不过话说回来一款游戏买两个也是一件很OJL的事情啊……

考生姓名：赤 银　烤号：J-27气魔姬　学校：如月学园
密封线外吐槽你就输了

作文题目：这种比较么意义

欧美厂商崛起？日系厂商低迷？谁说的我咋没发现？欧美厂商竟是做我不玩的游戏，我玩的则全是日系厂商的作品……欧阳日阴，从何说起？岂有此理？

不能否认枪、车、球确实有很多的玩家基础，但是在文化的差异面前……不，提这个或许就远了，让我们开门见山的说……在个人的喜好面前，这些都不值一提。所以针对不同人群的两类厂商之间的兴衰讨论起来毫无意义。或许有人会提醒我，不要忘了同时对两种游戏文化都抱有好感的人群存在。好吧确实如此，但那又怎样？一千个人有一千个哈利波特（误），每个人对游戏、对业界的看法都各不相同。于是请不要刨根问底追求个所以然了，玩自己的游戏，让欧美日本厂商各自崛起低迷去好了。

作文题目：其实PSV是PS3的手柄……

想必大家都知道Wii U的那个大到坑爹的带屏幕手柄吧？其实PS3+PSV才是任天堂所追求的Wii U加手柄的真正形态。一个在家玩高清，一个路上耍便携，存档共通，随时切换。加上历代索尼掌机（虽然目前刚一代吧）的代替手柄功能。这活脱儿一Wii U嘛，而且还是加强版的。Wii U那手柄别说带出家门，房子大点去趟厕所都用不了，简直是天壤之别啊。于是，老任这次终于棋差一招了，你拼命想出来的次世代主机先进功能，索尼仅靠一个掌机便实现了。加上目前PS3的装机量，索尼不战且胜。

考生姓名：12月的雪　烤号：星海陆战队　学校：压力山大学
密封线外吐槽你就输了

作文题目：少数、多数，就是这样。

日系游戏低迷吗？我真心的没有看出来呀。先不说周围的同事，我家那边有一哥们就宅得可以的了，一有空就和我聊日式游戏的事。话说国内喜欢日系游戏风格的玩家还是要多一点的，我觉得这主要跟日系动画的普及有一定关系（抱歉，说远了）。

真要说日系游戏的低迷，其中的一个原因跟游戏风格有关，作为一个欧美游戏的爱好者，本人觉得近几年日系游戏的受众面越来越局限，举个简单的例子：初音、love plus（抱歉，这时候一定有人骂街了）。要说关于游戏的创新，那绝对是有的，但还是适合少数玩家（本国玩家），独乐乐必然不是长久之计。还有一个原因，也许这跟本国动漫领域过度商业化发展也有一定关系，一旦一个领域发展的过快，必然会干预到其他的领域，这是一个必然。因为A、C、G不分家，那么G是什么？G-A-M-E……另外一点就是日语这个问题，大家回忆一下我们是从几岁开始学英语的，语言的障碍也是个问题呀。再加上楼上的楼上提到的“枪、车、球”这个问题，所以我只能说对日系游戏说加油了。

作文题目：抱歉，不是很了解，所以就不乱说了

一个掌机，一个家用游戏主机。唯一的关系感觉就是一个公司出的，也用PSN网络。之后还有什么一样的？

《电击收藏》，用百分之百的努力，带给您百分之百的精彩！

电击光盘精彩抢先看

内容改版高清视频 支持PSP播放

2011年12月上 绝赞发售中！

DVD影像内容

●魅力抢眼秀

阿修罗之怒(PS3/XBOX360) 刺客信条：启示录(PS3/XBOX360) 极品飞车：亡命游戏(PS3/XBOX360/3DS/Wii) 电锯甜心(PS3/XBOX360) 光环：纪念版(XBOX360) 鬼泣高清收藏集(PS3/XBOX360) 雷曼：起源(PS3/XBOX360/Wii) 龙之教条(PS3/XBOX360) 山脊赛车：无限(PS3/XBOX360) 生化危机：浣熊市行动(PS3/XBOX360) 侠盗猎车手5(PS3/XBOX360)

●真人短片欣赏

使命召唤 现代战争3

●游戏CG欣赏

阿修罗之怒

●同人恶搞

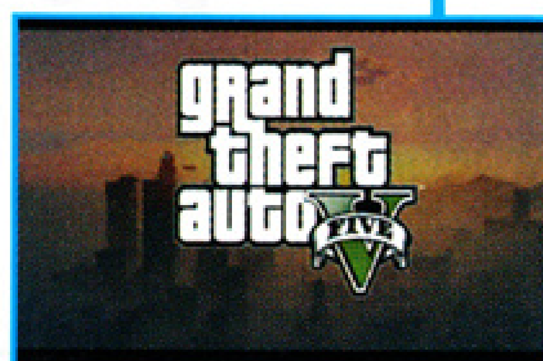
精彩真人短片

●动画欣赏

怪物猎人日记炭炭可危猫猫村G（九）

●特别收录（光盘内附赠内容）

PSP游戏《初音未来：歌姬计划 扩展版》
《神秘海域3 德雷克的骗局》高清壁纸
《使命召唤 现代战争3》高清壁纸
《战地3》原声音乐
等精彩内容（详情请见光盘内）





30Min 《侠盗猎车手5》首次亮相！《光环：纪念版》感动再延续

《侠盗猎车5》是《侠盗猎车手》系列中的第五部，本作由Rockstar North制作。本作的地点设定在美国洛杉矶，包括圣安地列斯，混合了旧金山，拉斯维加斯。游戏采用新版雷霆引擎。游戏预计将在2012年登陆Xbox360和PS3平台。相信玩家对这款大作已经期待很久了吧！《光环：纪念版》是系列的经典开山之作《光环》初代的高清重制版。游戏包含合作战役，还有多人对战模式，本作将允许玩家在经典画面和HD画面之间做出实时的切换，本作与11月发售，它即将与玩家们见面。

15Min 真人短片欣赏 使命召唤 现代战争3

本期的《电击收藏》带来了完整版的《使命召唤8：现代战争3》真人短片视频，完整版宣传片除了有《阿凡达》中最热新星萨姆沃辛顿，和全美知名胖子喜剧明星，影片《超级坏》的主角乔纳·希尔以外，现役魔术队的美国职业篮球运动员德怀特·霍华德也在这部视频结尾登场，而影片也穿插了游戏中的各大战役的地点，包括纽约、柏林、巴黎、莫斯科等地，战斗场面相当火爆，而游戏中的各种武器都在这部视频中有所亮相，让人眼花缭乱，大开眼界。好了，别的就不多说了，现在赶紧就到光盘里去看一看吧！

15Min 本期热点 精彩不断

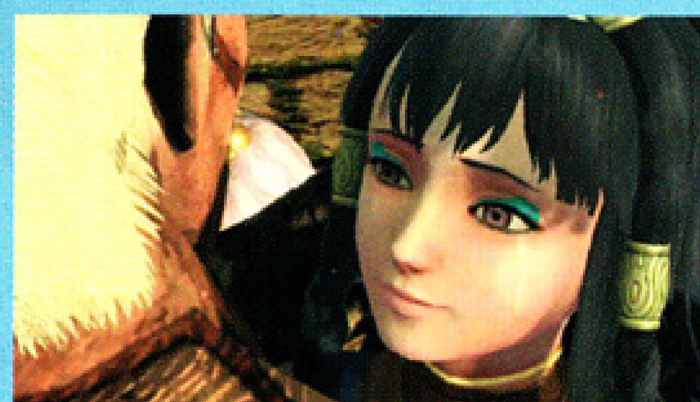
本期赠送的游戏是《初音未来：歌姬计划 扩展版》，本作是节奏游戏《初音未来：歌姬计划2》在追加了新歌曲和新服装后的加强版。内容方面延续前作，共有四个难度可选，对应需要不同的操作。游戏的内容很是丰富，本作的难度也是有所提高，拥有PSP的玩家们，可以好好的去体验一下了。另外，在本期的附赠内容中，还有更多精彩的内容，像是《使命召唤 现代战争3》的高清壁纸等等，相信您看后绝对不会后悔！赶紧一起来收藏吧！

15Min 同人恶搞 精彩真人短片

在本期的光盘中，我们再次给玩家带来了很多精彩、搞笑的视频。本次的恶搞视频是一个真人短片，相信它一定能够吸引玩家。曾经做过马里奥大叔打手枪的同人近日又制作了这段新的作品，名为“复古战争”。在这里我们就做一下简短的介绍，游戏中的怪物们全是8位机时的经典角色形象，但是，这些被催的角色竟然又被这个大叔用手枪给打掉了！到底这段真人短片中，还有什么样的恶搞内容呢？您不妨亲自到光盘里去看一看。

15Min 游戏CG欣赏 阿修罗之怒

说到《阿修罗之怒》这个游戏，想必是各位玩家们很期待的一部大作，本作是一款游戏基于“虚幻3”引擎开发的动作类游戏。在本作中，“愤怒”会成为一个关键词。主人公阿修罗受仿越重，越处于困境，就越能发挥出强大的力量。相信游戏也将会给玩家带来超乎想象的感受。Capcom在近日公布了《阿修罗之怒》的最新剧情预告片，短片十分精彩，短片中主要介绍了阿修罗的妻女遇害的过程以及阿修罗怎样被遭到陷害。另外短片中还有贴心的中文字幕，对本作有爱的玩家们，可千万不要错过这个精彩的视频哦！



《电击收藏》，诚征各方玩家的精彩创意

如果您愿意为我们的节目增光添彩，那就赶紧秀出你自己吧

●如果您对节目有任何建议或意见，请认真填写“闯关族的家”中附带的回函卡，以便我们能够尽快改进，将节目做好。

●如果您有好的创意，或者希望在光盘中收录您的节目（如达人影像等），请致电：010-64472920



电子游戏软件 VOL.312

极道之魂：属于男人的浪漫

邮购电话：010-64472180
广告合作：010-64472919